Ára: 179 Ft

GURU

94/2

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Sam & Max

Larry VI

Settlers

B-Wing

MediaPoint

Brilliance

A Guru legyen veletek !

Intro

Új év! Új GURU!

Először is boldog új évet kívánunk minden olvasónknak! A hivatalos részen ezzel túl is vagyunk. Jöjjenek a hírek. A GURU szerkezetében és tartalmában némi változáson esett keresztül. Ez természetesen jó és rossz híreket jelent olvasóinknak.

A rossz hír:a Rúna négy oldalra zsugorodott a GURU-ban. Ez azonban továbbra is hírekkel, információkkal látja el a fantasy kedvelőket.

A jó hír:a RÚNA hamarosan, mint önálló magazin lép az olvasók színe elé. Havonta megjelenő kiadványként kerül majd az újságárusokhoz, GURU színvonalon és terjedelemben. Üdvözöljük a legújabb magyar szerepjáték magazint!

A megváltozott szerkezet, annyit jelent lapunknál, hogy a következő számtól indítunk egy rovatot, amely a PC ABC ötletei alapján készül és havonta a kezdőknek biztosítana lehetőséget a fejlődésre. Sokan hiányolták ezt a színt lapunk palettájáról.

Megnőtt a levelezési rovat. Két teljes oldalt áldoztunk Brazil és az olvasók párbeszédére. Sokak örömére történik ez a változás, bár továbbra sem szeretné a CoV levelezőit elszipkázni, de a lelkes kisdobos továbbra is várja leveleiteket.

A tavalyi év nagy előrehaladást mutatott a játékiparban is. Idén is sok színvonalas játék jelenik meg. Mivel azonban értékelni kell múltat, a tavalyi év program-mérlegét a következő számban tesszük közzé. Az év játékait felelevenítve, reméljük méltó áttekintéssel szolgálhatunk a cégek munkájáról.

A Computer Karácsonyon sok új ötlettel gazdagítottatok bennünket, ezeket a lapban igyekszünk megvalósítani. Az elismerő szavakat és az őszinte kritikát pedig mindig szívesen fogadjuk.

Ezúton is gratulálunk a karácsonyi sorsolás nyerteseinek, reméljük ajándékaink már eljutottak hozzájuk.

1994-ben is szeretnénk az olvasóinknak a kedve szerint írni a lapunkat, a külhoni színvonalnak megfelelően. Ehhez várjuk továbbra is a lelkes olvasóink leveleit, kérdéseit.



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
1399 Budapest, Pf. 701/765.
Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft!!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és...

Tartalomjegyzék


Ultima VIII

Újdonságok


Larry VI

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás



Brilliance

Grafika

Állandó rovatok


Demologia


A címlapon: Boros Zoltán és Szikszai Gábor festménye

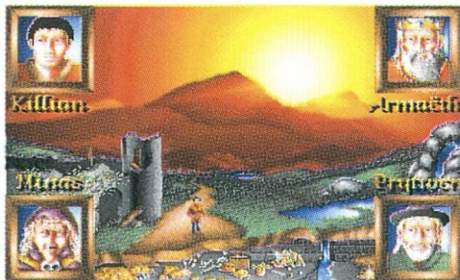
A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.

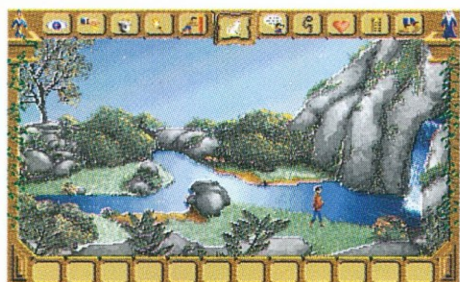
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Kft, Újpassz Kft.
Athenaeum Nyomda Rt. 940208 • Felelős vezető: Vida József vezérigazgató

Újdonságok

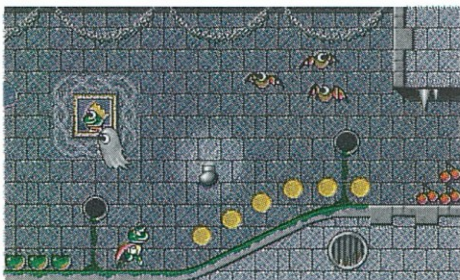
Armaeth

Az Armaeth sorozat első tagja a "The Lost Kingdom". Killian-t irányítva kell megfejtenünk Armaeth titkait és misztikumait, s a mélyen elrejtett kincseit kell felkutatnunk. Első látásra csak a "szokásos" játékot láthatjuk, viszont igencsak nehéz de logikus feladványokat kell megoldanunk az utunk során. A világ óriási, s a sok cselekvési lehetőségünk csak növeli a játék élettartamát. A decemberben megjelenő játékot a Real World Software adja ki, PC-re.





Superfrog



Igen, igen. A kedves kis békánk ismét gépre kerül, méghozzá PC-re. A brilliáns kis játék márciusban a legszebben scrollozódó játéknak ígérkezik, mely rendkívül aranyos és jól játszható - mellékesen. Az Amigás változat 94 %-ot kapott a GURU hasábjain, kíváncsian várjuk, milyen értékelés jut PC-re...

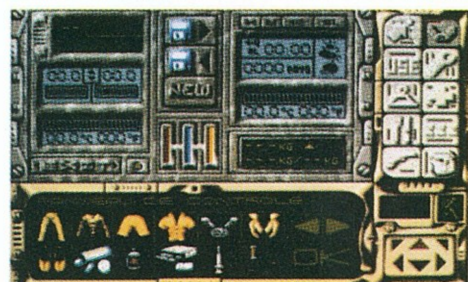
Seek & Destroy

A Mindscape nemrég az Overkill-lel robbantott, melyet az A1200 tulajdonosok élvezhettek csak. Most, a Seek & Destroy viszont már mindenkinek a kedvenc aluminiumlyuggató játéka lehet: egy helikopterrel kell a parancsunkat végrehajtani. A játékot felülnézetből látjuk, s elismerem, a játék képei nem a legcsicsásabbak- DE, (itt így nagybetűvel) a játszhatóság viszont szuper. A fegyverzetünk között megtalálhatjuk a levegő-föld, levegő-levegő rakétákat, sőt még a Napalm bombát is! Végig figyelemmel kell kísérnünk nemcsak az üzemanyag, hanem a fegyver lövedékszámlálónkat is. Iszonyú nehéz az a pálya amit én játszottam, de végigjátszható volt, s összeségében egy gyorsan mozgó, jó akciójátékot tarthatunk a kezeinkben.

Robinsons Requiem

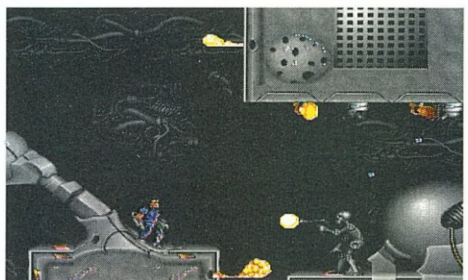
A Silmarils francia cég, az Ishar szerepjátékával lett híres: nem meglepő, hogy egy azonos hangulatú, de új játékkal jönnek ki, ami viszont a jövőben játszódik. Mint a kormány ügynöke, elküldenek egy idegen bolygóra. Nemsokára rájössz, hogy a bolygó egy "Csillagközi Alcatraz", amiről senki sem szökhet meg. A játék úgy kezdődik, hogy kijutsz az űrhajódból, egy-egy túlélőfelszereléssel, ami gyógyszerekből és egy mikrocomputerből áll. Ez a mellkasodra van erősítve, hogy tájékoztasson az egészségi állapotodról. A játék három négyzetmérföldön és 10 különböző helyszínen játszódik. Állatokkal, más rabokkal, földönkívüliekkel és Cyborgokkal is találkozhatsz, amelyek nagy része megnehezíti a túlélésedet. 680x400 felbontású grafika, és a Commanche-hoz hasonló grafikai megoldások jellemzik a játékot, ami Amigára és PC-re jön ki.





Assasin S.E.

A Team 17 továbbra is folytatja a jobbnál jobb Amigás programok kiadását. A Body Blows Galactic és az Alien Breed 2 kiadása után az Assasin Special Edition következik, amely a régi Assasin, új köntösben és új kihívásokkal: a gonosz Midant kell eltennünk láb alól. Sok fegyver és extra áll rendelkezésünkre, melyekkel nem szabad takarékoskodnunk, még a legkönnyebb fokozatban sem. A játék programilag másolata az első kiadásnak, talán több új extra fegyver található benne, no és a 16 szint. A csúcs zenét ismét Allister Brimble szolgáltatja - és nem szabad elfeledkeznünk a kedvező árról sem. A játék '94 elejére várható, csak Amigára.

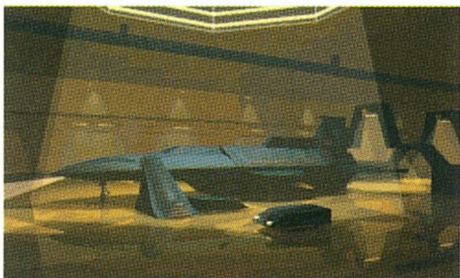


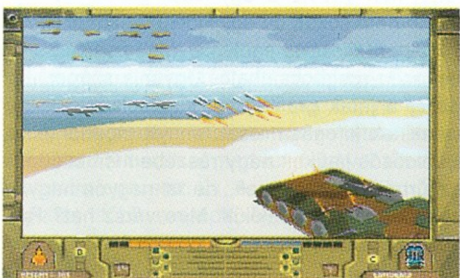
Ultima VIII

Az Ultimák soron következő része a PAGAN létsíkon játszódik, ahol főhősünknek alkalmazkodnia kell a környezetéhez, ami viszont nem más, mint a Guardian létsíkja... A program februárban jelenik meg, aki viszont többet szeretne megtudni róla, lapozza fel a PC GURU 2. számát.



Battle Isle 2



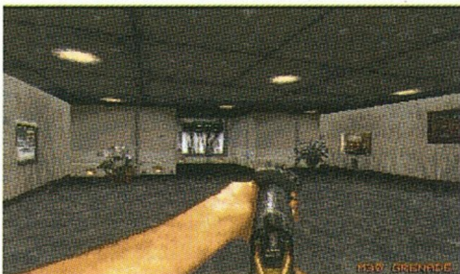


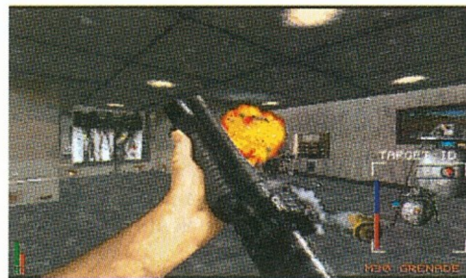
A tavalyi év nagy sikere (a stratégiai játékok között), a Battle Isle volt. Jó történet jellemezte, s a stratégia egy hatszögletű táblán játszódott. Másfél év fejlesztés után megjött a folytatás, a történet az előző végétől indul. 55 féle egység, egységenként maximum tíz (nem hat, mint az előzőben) jármű. 2000 féle terepforma, a harc 3D vektoros megjelenítése. A CD-ROM-os verzióban animált, ray-trace-elt infók az egységekről (lemezes verzióban állóképek). Az időjárás befolyásolhatja az egységek mozgatását és hatékonyságát (esőzés hatására a terület elmocsarasodik, vagy akár be is fagyhat). Rengeteg féle épületet építhetünk, s az utánpótlásunkat már saját magunk által megépített vasútvonalon is szállíthatjuk, de ezen kívül építhetünk utakat, depókat, gyárakat stb. Az erősségünk függ a gazdasági potenciálunktól. Az általunk ismeretlen területeket itt már fel kell deríteni, s így már kevésbé hasonlít a sakkhoz, inkább egy csatának a valósághű szimulációja. A játék demója nagyon meggyőző volt. Január-februárban várhatjuk a folytatást PC-re és Amigára.



Rampage

A Spear Of Destiny megihletett más fejlesztő cégeket is, így az amerikai Bethesda Softworks is elkészítette a saját kis lövöldözős játékát, a Terminator Rampage-et. Van egy óriási térképed, amiből csak egy is részletet láthatsz. A fegyvereket viszont neked kell összegyűjtened a pályákról - végig kell kutatnunk az összes szobát, s azt kell figyelni, hogy voltam- e már ebben a szobában, vagy sem. Így egy kicsit monotonná sikeredett a játék. A





játék előnye az, hogy nagyon jó zenéje van Gravis Ultrasoundon.

Journeyman

A Journeyman Project egy PC CD-ROM játék, amely 2318-ban játszódik. Az Egyesült Föld végre békés lett. De most, a fejlődés, ami évszázadokig tartott az időutazás segítségével pillanatok alatt megoldható. Te egy tagja vagy az Időszakos Védőegyesületnek, amely egyedüli célja a történelem őrzése a szabotázstól. Egy szokásos napnak indul a mostani is, amikor hirtelen felberregnek a vészcsengők, valaki megsértette a tér-idő kontinuitást. A Te célod - visszautazni az időben, hogy megakadályozd a bűncselekményt. A játékban fotórealisztikus 3D világokat látogathatsz meg, 30 perces videofelvételt nézhetsz meg - profi színészekkel. Többutas megoldások is léteznek...

Pinball Fantasies

A Pinballokról már elég sokat írtunk, de a Pinball Fantasies PC demóverziója miatt arra az elhatározásra jutottam, hogy a lerágott csontot tovább rágjuk. Ugyanis a Pinball Fantasies PC szuper! Szóval nagyon-nagyon jó. Ugyan az, mint az Amigás, s zene alatt is jó a sebessége. Szóval, nem ártott, hogy végre az Amigás Digital Illusions is kézbe vette a PC-s fejlesztést, ugyanis a játék első részét a Spidersoft konvertálta. A Quicksilver Pinball most a PC tulajok kedvence, de aki szereti az IGAZÁN jó pinballt (és nem egy flipper utánzatot) és nincs pénzed egy eredeti flipperre, akkor maradj a PF mellett, mert jó. *Masell*

Disposable Hero

Boing! Krsowarr... Baaanggg!!! Arrrgghh... Kssssppfffuuuu... Bang!!! Bang!! Baaanggg!! Jahuuuu!!! Auauauauaaaaa!!! Aztán még ratatatat-púpú meg ilyenek stb, stb, stb.

Azt hiszem, hogy az előbbi talán kissé idétlen, de mindenképpen jellemző bevezetővel érdemes kezdeni ennek a játéknak a leírását. Van ugyan egy roppant gyenge sztori, ami köré építettek valamit, de kit érdekel az, hogy kettőezer-mittomén hányban a szabad világ megszűnt, aztán a fene tudja, hogy hány évvel később néhány elképesztően elszánt hős úgy döntött, hogy na majd ők szépen megmentik a világot. Ez egy hülyeség. Azért az intrót egyszer nézd végig mert szép, aztán gyerünk.

Kapd elő a legstrapabíróbb joyodat, zavarj el mindenkit a közeledből, állítsd maximális hangerőre a CD-t vagy a magnót vagy akármit, aztán beindíthatod a gyilkológépet. Merthát itt erről van szó, semmi másról. Ha valaki eddig még mindig nem jött volna rá (szegényke...), annak elárulom, hogy egy olyan szuper lövöldözős játékról van szó, amilyen már régen nem keletkezett. Ha valakinek mondanak valamit olyan nevek, mint pl. Z-Out, Katakis, Project-X, Battle Squadron, X-Out és kedveli ezt a műfajt, az nem fog csalódni ebben a játékban.

Sohasem gondoltam volna, hogy játékismertetőt fogok egyszer írni, de ez a játék annyira szuper, jól játszható, jó és szép (mit szép, gyönyörű!), hogy amint megláttam, azonnal rávetettem magam és néhány napig le sem szálltam róla. Lehet, hogy nem vet rám túl jó fényt, de én az ilyen lövöldözős-gyilkoló műfajban nagyon otthon vagyok, végigjátszottam már jónéhányat, ezért bátran merem állítani, hogy a téma szakértője vagyok és mint ilyen, bátran jelentem ki, hogy ez a játék jó. Csak túl könnyű, de erről majd később.

A játékban öt bolygón kell kiirtani a rossz bácsikat. Ehhez kezdetben elég szerény fegyverzet meg három élet áll rendelkezésre, de ezen a későbbiekben lehet segíteni. Pl. úgy, hogy meghalunk, akkor az életünk fogy, de ez egy nagy ökörség. Inkább figyeljünk erősen, és szedjük fel a pályákon az időközönként megjelenő lebegő kis bigyókat, amikért különböző bonusokat kapunk, mint: maximális energiát (gömb alakú bigyó), fegyverzetfejlesztőt (izé alakú bigyó) és plusz életet (űrhajó alakú bigyó). Közben persze szorgosan lövöldözzünk.

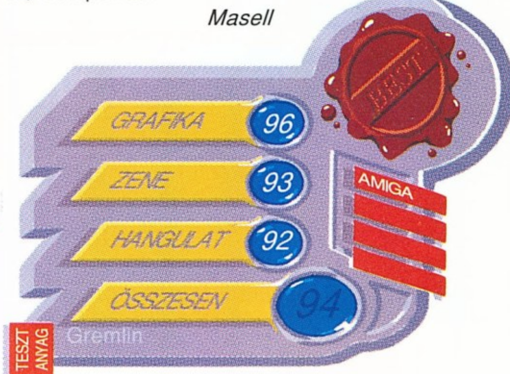
A fegyverzet fejlesztéséhez nem elegendő csak a bigyókat felszedni, be kell menni a pályákon elég sűrűn megjelenő "gyárakba", amik kék kupola formájában jelennek meg. Itt van rá lehetőség, hogy a már elkészült berendezéseket felaggassuk az űrhajóra. Nem minden egység fegyver, van köztük pl. pajzs meg nagyobb generátor is (mindenről kérhetünk infót, ha az INFO-ra bökünk). A kiválasztott felszerelést az USE-ra bökve fel-, a DEL-re bökve leszerelhetjük. Kis hajónkra persze nem lehet ész nélkül mindent felaggatni, csak annyit, amennyit az elbír. Ezt a felszerelések melletti piros sáv jelzi. A mellette lévő sárga az aktuális terhelést/hatékonyságot, míg a zöld az éppen kiválasztott egység energiaszükségletét jelzi. Ennyit erről, mindenki keresse meg a neki szimpatikus fegyvereket. És még valami. A gyárakba belépve az ürhajó energiája automatikusan feltunkolódik, már csak ezért is érdemes néha benézni.

Nagyon röviden ennyi. A játékhoz nem adok tippeket. Sajnos túl könnyűre sikeredett, ezért már kezdetben érdemes a nehézségi szintet HARD-ra állítani, úgy még elviselhető. A pálya végén megjelenő főszörnyek végtelenül buták, kiirtásuk minden esetben gyerekjáték. Ez egyébként a többi ellenfélre is igaz. Kár, hogy a játék szépsége nem társul a Z-Out (AZ etalon) nehézségével és aljasságával... Ettől függetlenül a játék élvezetes, remekül játszható, és grafikája szuper!!! Ez egy **IGAZI** Amiga játék. A műfaj rajongóinak mindenképpen ki kell próbálniuk.

Brazil

Szeretnék még annyit hozzá fűzni Brazil kollegám véleményéhez, hogy a játék azért nemannyira túl-könnyű, sőt nehéz fokozatban már tényleg nehéz. Nem mindig az újabb fegyverek visznek minket a győzelem fehér zászlajához közelebb, és az esztlen lövöldözés közben azért nem árt néha egy kicsit gondolkoznunk is. No nem sokat, de egy kicsit. Valamint Braziliusz nem dicsérte egekig a játék zenéjét, s ez nehezen megbocsátható. Ugyanis szuper. Ha pedig a játék grafikájával kapcsolatban lenne valakinek kifogása, csak annyit mondanék: a lövöldözős játékok nagy részében ismétlődnek az űrhajók, ellenségek, de itt nagyon-nagyon sokféle található belőlük. Mire vársz hát? Rajta, lődd porrá...

Masell



Mortal Kombat

Mortal Kombat. A végzetes harc. Mortal Kombat - a legnagyobb kihívás. Mortal Kombat - a legjobb számítógépes harci játék.

Először Nintendora jelent meg a Virgin Games és az Acclaim gondozásában a Halálos Küzdelem c. játék. S most, december első heteiben, ismét Mortal Monday tartottak Angliában. Piacra került az Amigás verzió, ami (habár grafikailag nem mondhatni, de) játszhatóságban kiütött mindent a ringből. A fergeteges játékmenetet finoman megfűszerezték a különbözőtípusú harcos karakterekkel, s a több nehézségi fokozat is hosszú élettartalmat jelent. A pénzbedobós automata is nagy siker volt, s a játékot tökéletesen konvertálták Amigára. IBM PC-re is lassan jön, de a kis Commodore géptulajdonosok már agyba-főbe verhetik egymás barátait. A véres küzdelmeknek nagy sikerük volt a Computer Karácsonyon is, ahol a legjobbak verekedtek meg egy-egy eredeti Mortal Kombatért. A küzdelemből a közönség is kivette a részét, egymást bíztatva: "Tépd ki a szívét, Igyál a véréből..." stb. Egy karakternek ismertetem a "speciális" mozdulatait, a többit tapasztaljátok ki ti... (he he he)

Cage

- árnyékrugás: hátra, előre, hátra, hátra és tűz
- övön aluli ütés (nem működik Goro-n és Sonya-n) lefele, lefele, le és lövés
- tűzlabda: hátra, előre, előre és lövés.

Raiden

- torpedó: hátra, hátra, előre
- teleport: le, fel
- electricity: ferdén le, ferdén le és lövés.

Egy zöld ruhás ninja (Reptile) is dumál, idegesít minket néha, őt akkor tudjuk megverni, ha a hídon kétszer "Perfektek" vagyunk (úgy verjük meg ellenfelünket, hogy hozzánk sem tud érni), majd kivégezzük (Fatality).

A karaktereknek van ún. "fatal" mozdulatuk is, ami a kivégzést jelenti. Cage, pl. álljon a karaktertől távol, amikor a "Finish him" felirat megjelenik, majd a lövést nyomva, lentről indítva csináljon egy körmozdulatot - így kivégzi a magatehetetlen ellenfelét.

Egy utolsó megjegyzés: a pénzbedobós automatán végzett felmérés szerint Johnny Cage a legkevésbé kedvelt karakter, és Sonya Blade pedig a legtöbbet választott. Szerintem Kano azért nem lett utolsó, mert túl jól tervezték meg a brutális kinézetét. Ja, és egy utolsó hír: jön a folytatás, több szereplővel, nagyobb karakterekkel, több ketchuppal és több speciális mozdulattal.

Masell











Leisure Suit LARRY®

Shape Up or Slip Out!

Nos Al Lowe legutolsó munkája óta a hó is leesett, s ezért ideje volt valamit prezentálnia a téli szünetre. Ez meg is történt, Larry egy újabb kiruccanása formájában. Nyugodtan merem állítani, hogy Al nem jött ki a formájából, és eme műve sem mellőzi a szójátékokat, ill. malacságokat. Nos, hódításra fel!

Larry úgy gondolta, hogy körülnéz Muscle Beach-en, egy új hódítás reményében, amikor váratlanul egy óriási limuzin ért mellé, és elhívták a "Csődörök" című műsor forgatására. Nos Larry csődörmást nem tehetvén, elment. A játékban a dicső második helyet szerezte meg (de tudni kell, hogy csak két induló volt), s ezzel az egyhetes La Costa Lotta-i nyaralást is.

A szálló halljában beszéljünk a bájos recepciós lánnyal, mire odaadja a szobánk (ami persze a legjobb a szállóban, és a lift és a konyhai szellőző között található) kulcsát, és elárulja, hogy csak azért jött ide dolgozni, hogy elég pénze legyen egy frankó zsírleszívásra. De az orvos éppen "házon kívül tartózkodik", s mellesleg a gép is rossz. Ámbár, ha esetleg a gépet megjavítaná valaki, akkor annak sok mindent szívesen megtenne. (Oh yesss, ez kell nekünk!) Menjünk a szobánkba. Vizsgáljunk meg minden cédulát, ami az asztalon van, és hívjuk fel a 75-ös számot. Ennek következtében, a szobalány egy meglepetést tesz majd az ágyunkra. Vegyük ki a vázából a virágot, majd menjünk a recepcióhoz. A bal oldalán levő gyűjtőből vegyük ki a kulcsot. Innen menjünk balra, ott be az ajtón, majd ott is be a bal oldali ajtón. Beszéljünk a lánnyal. Elmondja élete történetét (Itt hangzik például az a poén, hogy: Larry - Mi szél hozott Amerikába? Lány - Repülővel jöttem.), és megemlíti, hogy valami fantasztikust csinálna nekünk, ha hoznánk neki egy szép kis ajándékot. Adjuk neki oda a virágot... Nos egy nőt már meg is hódítottunk, igaz nem teljesen úgy ahogy vártuk volna... kapunk tőle egy orchideát.

Menjünk az iszapfürdőbe. Beszéljünk ott is a lánnyal. Elmondja, hogy lemerültek az elemei a "vibrafonában", de ha hozunk neki 6 db-ot, akkor... (*** - ez itt 18 éven felülieknek). Menjünk a konditerembe. Beszéljünk a piros pólós lánnyal. A változatosság kedvéért ő egy bilincsért tenne meg minden (úgy látszik Larry végre egy jó helyre került). Menjünk be az aerobic terembe. Egy hely üres. Másszunk fel rá és fitogtassuk meg tudásunkat. Sajnos ez egy kissé visszafelé sül el. No de nem baj. Miután mindenki kiment, menjünk oda az oktatóhoz, és beszéljünk vele. Próbáljuk meg levenni a pólóján fityegő azonosítási kártyát. Harmadszorra sikerül is. Megbeszélünk vele egy találkát a szaunában, de el kell vinnünk a barátnőnket is. Menjünk a konyhába, majd ott vegyük ki a zsírt a szemétből. (Ebből se fogunk zsíros kenyeret enni.) A poén kedvéért bevizelhetünk a kocsi mögé. Jó poén mi? Ha + ha + ha. Menjünk ki a konyhából, a salátabárba. Vegyük ki a narancsot a jégkockák közül. Menjünk a szobánkba, és ott vegyük fel a "biztonsági felszerelést" az ágyunkról. Tűzzünk a Make Up stúdióba. Vegyük fel a földről a zsinórt, majd beszéljünk a jobb oldalon ülő lánnyal. Ez a lány is könnyen a miénk lehet, csak egy szép ruhát kell neki szerezni. Osonjunk el a zsírleszívógéphez. A bal oldalán van egy nagy kerék. Ezt zsírozzuk be. Menjünk be a férfi öltözőbe, öltözzünk át, majd vegyünk egy iszapfürdőt. Tusoljunk le utána, és öltözzünk át. Menjünk vissza a zuhanyozóba. Van a jobb oldalon egy világosabb csempe. Ezt húzzuk félre. "Oh yesss. Micsoda nő! Piti vuman." Menjünk a szobánkba, ott is a fürdőszobába. Nyissuk ki a csapot. Valami barna lé folyik belőle. Ne essen senki tévedésbe, mert az nem sör. A 76-os számon hívjuk ki a szerelőket. Menjünk ki a recepcióhoz, majd vissza a fürdőszobánkba. A szerelő épp dolgozik. Ritka pillanat. Vegyük el a svédfogóját. Köszönjük meg, hogy ilyen gyorsan jött, majd menjünk a zsírleszívóhoz. A közepén nyissuk ki a dugattyúnál a svédfogó-

GRAFIKA	92
ZENE	82
HANGULAT	87
ÖSSZESEN	89

BEST

IBM PC

Sierra

TESZT ANYAG



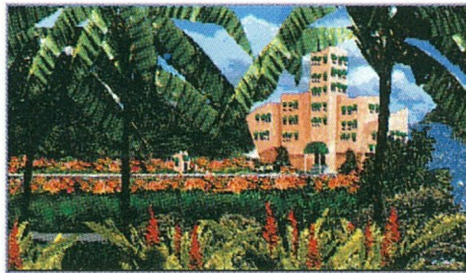



val, és vegyük ki belőle a zsírszűrőt. Menjünk el a konyhába, és mossuk el a mosogatógéppel. Vigyük vissza, és tegyük a helyére (Ne felejtsük el a csavarokat is meghúzni!). Menjünk az iszapfürdőbe. Vegyük le a lépcsőről a virágokat, és állítsuk a kamerát a női öltözőre. Menjünk ki a biztonsági őr bódéjába, és amíg az őr a lányokat bámulja, vegyük el a bilincsét. Mással hiába próbálkoznánk. Na vigyük ezt el Thunderbirdnek, a konditerembe. "Hát tessék, egy vacak tajvani. Na mindegy, ez is megteszi." Ezután elhív a szobájába. Menjünk oda. A recepciótól balra a negyedik. ...*** (tudjátok mi ez)...

Esti "élményeink" után a nyakörvünk is megmaradt (a lidércnyomáson kívül). Vegyük ki belőle a gyémántot. Támolyogjunk le a bárba, és vegyünk fel egy gyufát. Menjünk el az elektromos kerítéshez, és várjuk meg Art-ot. Amikor odaér, cigaretta szünetre menne, de nincs gyufája. Adjunk neki egyet. Miután elment, nyissuk a döcögő hátulját, és a svédfogóval szedjük szét a zsinórokat. Na, megjön Art. De nem megy el, mivel nem indul a

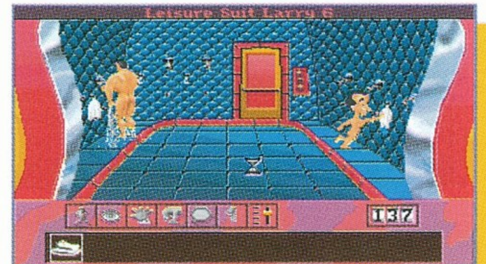


járgány. Nekilát megszerelni, de sajna nem tud szerelni is, meg lámpát tartani is. Ajánljuk fel a segítségünket, mire odaadja a lámpát. Miután megszerelte a járgányt, vegyük ki gyorsan az elemeket a lámpából, majd azt adjuk neki vissza. Miután elment, menjünk be az azonosító kártyával a kapun. A sátorban éppen "iszogatnak" az alkalmazottak (mellesleg példásan el vannak kerítve). Vegyünk fel egy karton sört a ládából. Menjünk a konditerembe, és vegyük fel a fogyasztógép gumiövét. Menjünk a zsírleszívógéphez, és javítsuk meg a gumicsövét a gumiövvel. Próbáljuk ki a gépet. Frankón működik. Na menjünk, szóljunk a recepciós lánynak. Nagyon megörül, és azt mondja, hogy kövessük a szobába. Na ez nem lesz nehéz, mert akkora segge van (már elnézést a kifejezésért), hogy az országhatárról is könnyen észrevehető. Miután odamentünk, egy kis "huppanással felmászik a helyére". Tegyük rá a csatlakozókat, és indítsuk be a gépet. A gép nagyon hangos, ezért kéne neki valami, amit el



tud szopogatni, hogy elterelje a figyelmét a gépről. Larry rögtön tudna egy-két dolgot ajánlani, épp ezért odaadjuk a lánynak a narancsot. Nos ez még nem elég, mert ennek a cédának egy kis vizes borogatás kéne a fejére. NA Jó! Menjünk a szobánkhoz. Ott áll a szobalány kocsija. Vegyünk fel mindenből egyet. Menjünk be a szobánkba, majd a fürdőszobánkba, és ott vizezzük be azt a kis zsepit, vagy mi a fenét. A poén kedvéért dugaszoljuk el a WC-t a WC-papírral, majd húzzuk le. Ha! Hát nem eldugult. Hívjuk ki a szerelőt. Ha megvan, menjünk a salátabárba, és tegyük be a jégbe, ami kissé mocskos, de megteszi. Na ezt tegyük a lány homlokára. Hát nem elég ez??? Még egy kis ásványvizet is inna! Menjünk a recepciótól jobbra. A földön látni fogunk majd egy tálcát. Vegyük fel róla az ásványvizet. Adjuk ezt is neki oda. ... Na kész. De hát egy ilyen bomba nő nem fog leállni egy ilyen

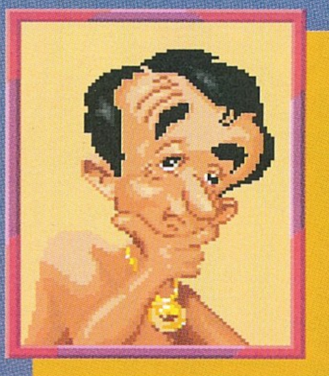
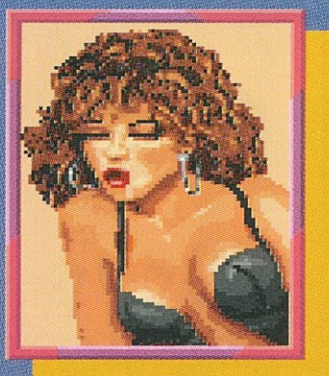




kis "Lasser-rel". A tetű...! Ez is hiába! Menjünk vissza a fürdőszobánkba. A szerelő megint ott dolgozik. Már másodszor! Vegyük el a reszelőjét (Ezek után akár be is fejezheti a szakmája gyakorlását, hisz nincs mivel dolgoznia.), majd menjünk a bárba. Rúgjunk bele a mikrofon zsinórjába, mire az énekesnő befejezi az éneklést, mert "valami" elromlott. Beszéljünk vele. Sok mindent mond, de a leglényegesebb az, hogy szívesen inna egy kis sört. Adjunk neki. Hamar bevágja a rekesszel. Menjünk hozzunk neki még, ha már ennyire szereti. Amikor visszajövünk, alkalmazzuk megint a cselünket, rúgjunk bele a zsinórba. Adjuk oda neki a másik rekesz sört is. Na végre! Megártott neki.



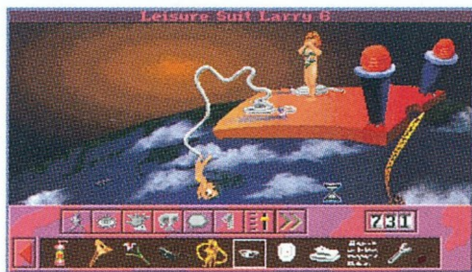
Beszéljük meg vele, hogy találkozunk a szaunában. Miután elment, menjünk be a színpad mögötti fülkébe, és vegyük fel a ruháját (de ne magunkra!), majd menjünk el a Make Up stúdióba, és adjuk oda a jobb oldalon ülő lánynak. Este, tengerpart, rományc... Beszéljünk vele (2x), tapi + stb., majd csináljuk vele azt. Na mit?! Vágjuk pofán, törjük el a nyakát, majd ami megmaradt belőle, azt tapossuk bele a homokba! Nem, nem, nem! Csak viccceltem! *Jó kis vicc!* Nos, miután azt próbáltuk csinálni, megkérdi, hogy van-e nálunk munkaruha. Adjuk neki oda... Oooooo, neeeeee!



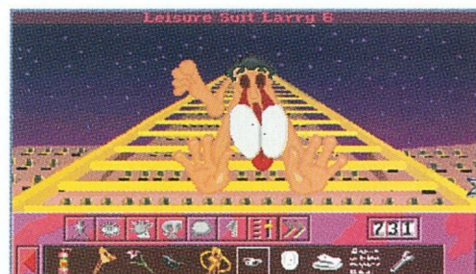


Másnap reggel ki-ki-ki-ssé, megtépázva kelünk. Menjünk el a szaunába, de ne felejtsünk el előtte átöltözni. ... Na itt megint történik valami...
Vegyük fel a karkötőt, majd tusoljunk le, és öltözzünk át. Menjünk az iszapfürdőbe, és adjuk oda a lánynak az elemeket. Szívesen jönne velünk, de amíg nem nyitjuk ki a mögötte levő számzáras ajtót, addig nem tehet semmit értünk. Na, van egy zsinórunk. Rágjuk le az egyik végét (úgymond blankoljuk), dugjuk bele a falon található konnektorba. A másikat dugjuk az elektromos zárba. SIKER! EKSÖN!... Mint a kommandós sün. Eksün...
Reggel kissé nyugtalanul ébredünk. A nyakláncunkból egy szobrocska lett. Na tessék, még ez is. Menjünk az úszómedencéhez. Az egyik fa alatt van egy felfújható hód. Vegyük fel. A vízben úszó báron felejtette valaki a napszemüvegét, vegyük fel azt is. Nyissuk ki a tartóját, és vegyük ki belőle a szemüvegtisztító kendőt. A kendőből és a fogselyemből (amit a szobalány kocsiján találtunk) csináljunk egy alternatív úszónacit. Menjünk a konyhába. A kocsi első kerekéről fújjuk fel a hódot, majd menjünk vissza az úszómedencéhez. Vegyük fel az úszónadrágot, majd ugorjunk be a vízbe a hóddal. Evezzünk a bárhoz. Csapkodjuk meg a hód farkával a vizet, mire felszínre jön a "bárpultos". Az ital rendeléséhez valamiféle igazolvány szükséges, ezért mutassuk fel azt a kulcsot, amit találtunk. Erre a lány szívesen felveszi a rendelésünket, és hoz egy italt nekünk, meg a bárnál ülő lánynak. Beszéljünk vele. Kiderül, hogy "bungee-mániában" szenved, de nem ugorhat eleget, mert az úszómester mindenkinek csak egy ugrást engedélyez naponta. Kérjük el az úszómestertől a torony kulcsát, majd menjünk fel. Fent nyomjuk bele a kulcsot a szappanba, mire lesz egy mintánk. Ez alapján reszeljük le a talált kulcsunkat, mire nekünk is lesz egy saját kulcsunk. Ugorjunk le, és adjuk vissza az eredeti kulcsot az úszómesternek. Menjünk be a



vízbe a lányhoz, és adjuk oda neki a kulcs másolatát. Este találkozunk vele a toronynál. Felmegyünk, vetkőztessük le Larryt. Ekkor a lány Larry fülébe súgja a tikos szavakat. ...Buli van srácok... Party time, exellent...
Reggel Larry fura módon megint egy kicsit ne- hezen kel. Menjünk le a tengerpartra, és ve-





gyük fel a pezsgőt. A homokban van egy kis pukli. Ássuk ki alóla az olajlámpát, majd menjünk le a bárba. Vegyünk fel egy gyufát, utána pedig menjünk a zsírleszívó szobájába. A szekrény előtt áll egy csap. Engedjük a "leszívott" lány zsírját (fújj) a lámpába, majd a szobánk előtti jégautomatából engedjünk jeget a pezsgőre. Menjünk el oda, ahol az a "kis" elektromos baleset történt velünk. Vegyük fel a földről az igazgyöngyöt, majd menjünk a konyhába. Másszunk be az ételliftbe, majd menjünk vele fel. Fent menjünk balra. Gyújtsuk meg a gyufát a lángon, a gyufával pedig a lámpást. Menjünk ki a lányhoz. Beszéljünk vele. Elmondja szomorú történetét, hogy milyen gazdag, milyen nyomorult ezért az élete, meg, hogy semmi értelme... Adjuk neki oda az orchideát, a karkötőt, a gyémántot, a szobrocskát, az igazgyöngyöt, a lámpást. Erre a lány mindent mond, hogy Larry miféle dolgokat szimbolizált ezekkel a kis ajándékokkal, pedig ha tudná, hogy a mi "hősünk" egyszerűen csak jól meg akarta... menteni a pénz fertőjétől. Ezek után súgjuk a fülébe a tikos szavakat, majd adjuk oda a pezsgőt. Innen Larry-é a terep.
Hát ennyi lenne. Én nagyon jól szórakoztam rajta. Nagyon jó poénok vannak benne, jó a grafika, a zene kúl... A "CTRL+F" egy kis meglepetést tartogat mindenkinek, az F2, F4, F8, F10 (szóval néhány F gomb) pedig a Soundblasterrel rendelkezőknek. Összességében csak annyit tudok mondani, hogy... BULI VAN SRÁCOK... PARTY TIME, EXELLENT...

Ez nem jöhetett volna létre, ha nincs
Mr.T.

PRIME MOVER



Ismét egy sebesség-hajszoló program és ismét velem találkozhattok a billentyűk mögött. Mióta a Psygnosist egyszerűen bekebelezte a Sony, úgy látszik nemigen adnak a fiúk ott Angliában az óvatosságra, egyszerűen dömpingszerűen árasztják el a szerkesztőséget a legújabb Psygnosis programok. Persze azért némi hátulütője van a dolognak. A programok ugyanis nem mind abba a kategóriába tartoznak amire azt mondtuk eddig, hogy feltétlenül be kell szereznie egy Amigásnak. Eddig ugyanis így volt. Mielőtt mindenki továbblapozna, azért még kell nyugtatnom a tisztelt hallgatóságot, hogy azért még így is erősen középmezőnyös programokkal fogunk találkozni a közeljövőben a Psygnosistól.

No, de vágjunk a lovak közé, kukkantsunk bele a Prime Moverba.

A játék egy hagyományosan kivitelezett országúti motorverseny, mely fajtából már láttunk épp eleget az Amiga pályafutása alatt. Semmi különösebb extrát nem tud felmutatni a program, játszani vele (ennek ellenére) nem rossz. Az indító animáció után a főmenüben találjuk magunkat, ahol a következők közül választhatunk:

- Start Game

A fő versenybe léphetünk itt be. A program felkínál egy pár rusnya fejet, melyek közül válasszuk ki a nekünk szimpatikusat. Egy kis személyes kérdezősködés után (név, életkor, magasság, súly) egy menüben találjuk magunkat, ahol befolyásolhatjuk a verseny folyamatát:

-> Race

A verseny indítása.

-> Next Track

Új pálya kérése, továbbléptetése.

-> Next Bike

Új motor kérése, a motorok paramétereiről később szólok majd.

-> Race Status

A verseny állása, kiíródik a ponttáblázat az eddigi eredményekkel.

-> Load, Save

Állás töltése, illetve mentése.

-> Quit Racing

Kilépés a versenysorozatból.

A versenyről különösképpen nem érdemes semmit elmondani, a motor irányítását egy pillanat alatt el lehet sajátítani. A nagy sebességnél a pályáról való kicsúszás itt is fentáll, inkább vegyük vissza a sebességet a kanyarokban, mert a táblákkal való ütközés nagyon sok időt rabol el. A program minden helyezést értékel, pontjainkat ezek alapján gyűjtögethetjük. Ha új pályára érkezünk, a program eljátsza az illető ország himnuszát, majd néhány információt közöl a pályáról (hossz, körök száma, pálya rajzolata).

- Practice Racing

Gyakorlási lehetőség, mely segítségével előre kipróbálhatjuk a játékban előforduló összes pályát. A szabad pályaválasztás mellett természetesen a motorunkat is kiválaszthatjuk. A gyakorlás semmiféle következménnyel nem jár sem nyerés, sem vesztés esetén, a fő versenyvonalba természetesen nem számít bele.

- Options

Néhány beállítási lehetőség rejtőzik az "ismeretlen" menüpont mögött:

-> Joystick control

A szokásos gyorsítás, sebességváltási metódust lehet itt beállítani.

-> Music control

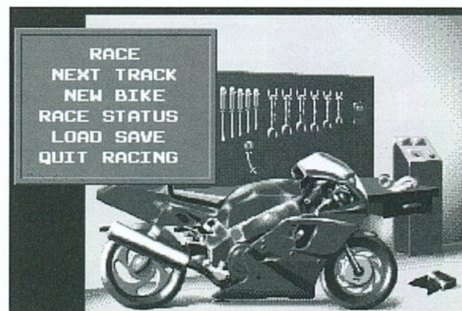
A jó pár zeneszám közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt.

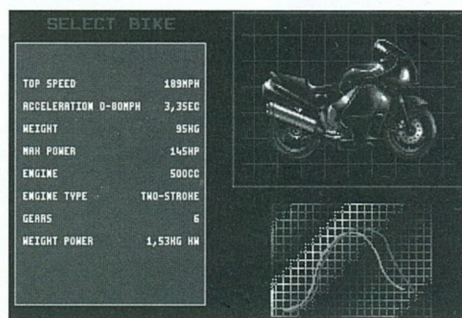
-> Save High Score On/Off

A ponttábla automatikus kimentésének beállítása.

-> Music On/Off

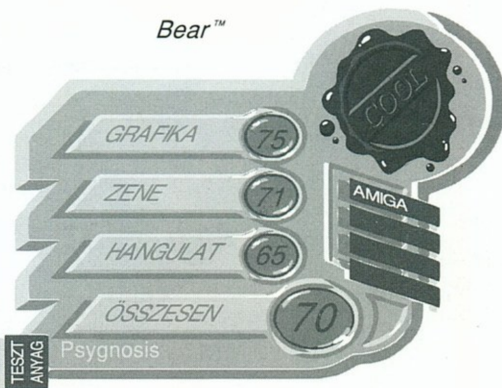
Zene ki/be kapcsolása.





Nem is volt olyan rossz program a Prime Mover, mint elsőnek látszott, azonban szerintem 1993-ban mutatni is kellene valamit egy ilyen nagy cégnek, mint a Psygnosis.

Bear™

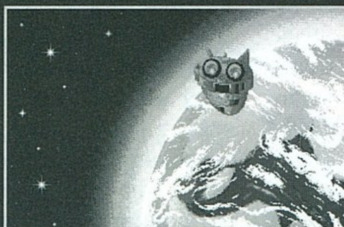


	Nitemare	Rogue	Firebird	Hellcat	Hurricane
Top Speed	206 mph	**218**	189	194	199
Accel. 0-80mph	4,4 sec	4,6	**3,35**	3,75	4,0
Weight	96 kg	98	95	**94**	95
Max Power	143 kp	**148**	145	145	146
Engine	500 cc	500 cc	500 cc	500 cc	500 cc
Engine type	Two-stroke	Two-stroke	Two-stroke	Two-stroke	Two-stroke
Gears	6	6	6	6	6
Weight Power	1,49 kg kw	1.51	1,53	**1,54**	**1,54**

FURY OF THE FURIES

A Morph sikere úgy látszik más programozó csapatokat is megragadott, így megszületett a Mindscape jóvoltából egy nagyon hasonló alapú játék - a Fury. Az alaptéma itt is az, hogy átváltoztatható karakterünkkel végighaladjunk a pályán, de mint látni fogjuk, azért itt szerencsére egy kicsit bővültek a lehetőségeink.
A Tinies az egyik legaranyosabb és legkisebb faját alkotta a világegyetemnek. Békésen éldegéltek bolygójukon a Sklumph-on egészen addig, míg a tudósaik fel nem fedezték az űrutazást. Természetesen azonnal elkezdték a világűr feltérképezését, sorba látogatták meg a bolygókat és rendszereket. Utazásaik során az asztronauták eljutottak a Földre is. Haza is tértek gyorsan a látogatásból, megrendülve a humanók világának túlkapásaitól. Aztán jött a meglepetés - kiderült, hogy valami idegen dolog mozgolódik a saját bolygójukon. Sajnos igazuk is lett megjelent egy lény, akit ezután a Gonosz-ként emlegetnek a krónikák. A Gonosz nagyra törő ténykedése során fogságba ejtette a bolygó királyát és megszerezte azt a gépezetet, melyet a Tinies tudósok szerkesztettek a testek átalakítása céljából és minden Tinies használja azóta. Segítsünk nekik és intézzük el a Gonoszt.

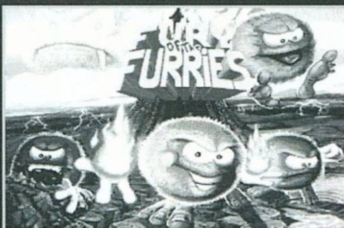
Mint látjuk, igen nehéz dolgunk lesz a játék 100 pályáján. Szerencsénkre még üzemel a gép, így átalakíthatjuk kis figuránkat a nekünk és a pályának megfelelő tulajdonságúra. Lássuk milyen alakokat is vehetünk fel:



- **Sárga** - A tűzzel rokon állapot. Fegyverként tűzlabdákat tudunk lövöldözni. Ha sokáig tartjuk nyomva a tűzgombot, akkor erősebb lövést produkálhatunk. Természetesen a tűz állapot miatt nyugodtan átmehetünk a tűzön.



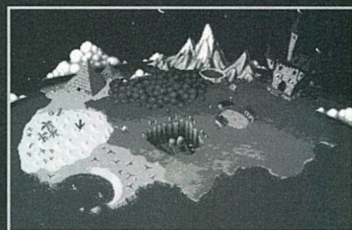
- **Kék** - A vizes állapot. Nagy kiterjedésű és mélységű vizek leküzdésére nagyszerű. Gond nélkül úszkálhatunk a víz alatt vele. Fegyverként buborékokat tudunk eregetni, melyek kellemetlen hatással vannak a víz állataira.



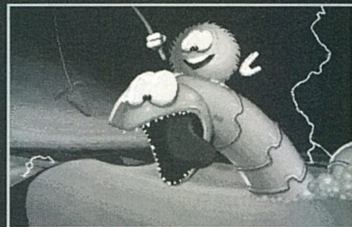
- **Zöld** - A természet szava. Mintha egybeforrna velünk, úgy jelenik meg egy lián, mellyel bátran felkapaszkodhatunk bárhova. Kis gyakorlással egész szép nagyságú "belengetéseket" is lehet produkálni. A liánt felhasználhatjuk tárgyak húzására is.

- **Piros** - Az ellenállhatatlanság. Tiny mint egy éhes farkas jókedvvel tudja falatozgatni a sziklák és kövek jó részét. Ha nem látjuk a kiutat, csak nyomjuk meg a tűzgombot és máris előáll a kijárat.

Minden pályán az a célunk, hogy az Exit felirathoz eljussunk és elhagyjuk a területet.



Találhatunk teleportokat is egyes helyeken, melyek nagy segítségünkre lehetnek vándorlásunk közben. Az előforduló pénzecskéket szedjük össze ha megtehetjük. A játék minden 5. pálya után automatikusan kimentődik, így nem kell



elölről kezdenünk az egészet, ha újra akarunk játszani. Bónusz pályákkal is találkozhatunk utunk során, igyekezzünk minél több értékes dolgot összegyűjteni ezeken. Az átváltozást a joy lefelé húzásával kezdeményezhetjük.

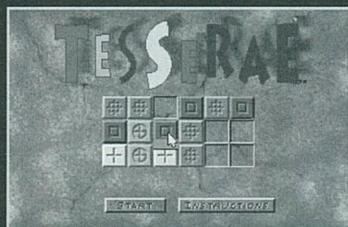
Nagyon aranyosra sikeredett a Fury. Nem hasonlítgatom össze a Morph-fal, mert ennek semmi értelme nem lenne. Fogadjuk el a játékot úgy, ahogy van és ígérem nem fogunk benne csalódni.

Bear™

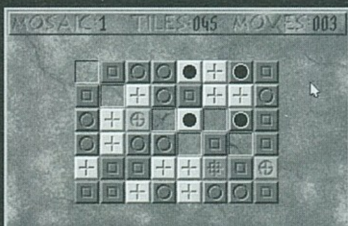
MINDSCAPE G: 77% Z: 72% H: 79% Ö: 76% COOL

TESSERAE

Nem sokan vállalkoznak manapság arra. hogy logikai játékkal próbáljanak meg sikereket elérni az eléggé telített

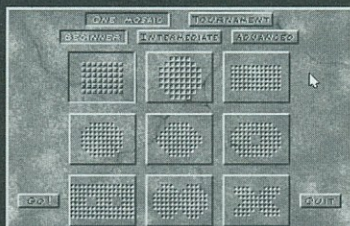


software piacon. Nos, a Gametek úgy gondolta, hogy a PC tulajdonosoknak sem árt egy



kis logikai feladat. Komolyan kíváncsi lennék rá, hogy egyáltalán eladható-e egy ilyen "egyszerű", a csillogó-villogó játékcsodákhoz képest fakónak, primitívnek tűnő játék. Hát valószínűleg sohasem fogom megtudni.

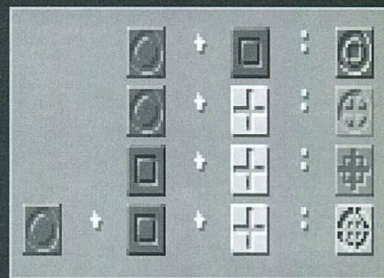
Az alapfeladat nagyon egyszerű, az aktuális feladatként kapott táblán le kell szednünk az

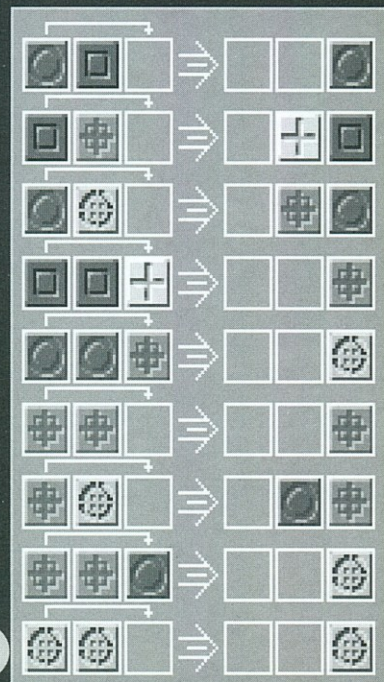


összes téglát oly módon, hogy átugrunk felette egy másik téglával. A bonyolítás mindössze annyi a dologban, hogy a különböző színű és mintájú téglákból más és más másodlagos, illetve harmadlagos jellegű téglák jöhetnek létre. Azt, hogy mikor alakul át egy magasabb típusúvá illetve azt, hogy mikor fejlődik vissza egy kis táblázattal igyekszem szemléltetni a cikk végén. Egyszerűségéhez képest komoly fejtörést igényel némelyik tábla leszedése. A profik már különféle alakú táblákkal is kísérletezhetnek.

Általános jó tanácsként annyit hagy áruljak el, hogy érdemes előbb a táblák sarkaiból, illetve a széleiről leszedni a téglákat. Jó szórakozást kívánok minden PC tulajdonosnak ehhez a kis játékhoz.

Bear™





PSYGNOSIS G: 62% Z: 58% H: 77% Ö: 66% OK

COOL SPOT

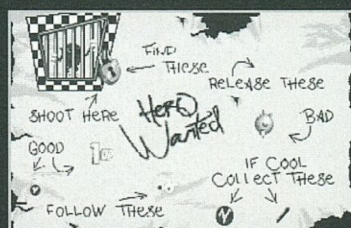


Aratnak mostanság a mászkálós játékok, főleg így karácsony előtt. A Virgin sem akart kimaradni a szórásból, ezért megjelentette a Cool Spot-ot, mely egy ízig-vérig mászkálós, gyűjtögetős játék. A játék főhőse egy pont, mely sokak szerint inkább pacának néz ki. Én inkább egy tablettára szavaznék, azonban nem ajánlanám senkinek, hogy egy kúra keretében bevegye ezt az ugráló valamit, ugyanis így is fejfájást okoz, hát még ha belsőleg használnánk.

Foltunkkal mindenféle ártó szándékú környezetben kell gyűjtögetnünk a pörgő korongokat. Ha a játékban csak a központi figura animációját nézzük, akkor egy nagyon profin kidolgozott, kellően megtervezett valamit látunk. Ha azonban a háttereket, illetve az ellenségeket nézzük, akkor már a helyzet nem ilyen fényes, szerintem egyszerűen csapnivaló. Nem tudom elhinni, hogy egy ilyen nagy cég nem sajnálja elrontani az image-át egy ilyen szerencsétlen kis programmal, bár hallottam már olyan véleményt is róla, hogy milyen "COOL" program is a Cool Spot.

Ellenségeink a pályán mindenféle eszközt bevetnek ellenünk, hogy megakadályozzák előrehaladásunkat. Ellenük csupán az általunk kilőtt kis pöttyök tehetnek valamit, de néha ez nagyon keveset jelent az ellenségáradatban. A fenti táblán láthatjuk eredményünket és itt véltem felfedezni az egyetlen jó poént a játékban, mégpedig azt, hogy életerőnk fogyásával kunkorodik lefelé a tábláról a minket jelképező folt. Ha elfogyna energiánk, akkor egyszerűen leesik.

Nem mondhatunk el semmi különöset a programról, mint már említettem nem nagyon





erőltette túl magát a készítő project. Ez valószínűleg annak is köszönhető, hogy az eredetileg konzolon (Nintendo) létező programról kellett egy konverziót készíteniük, és ahogy ez már lenni szokott, nem igazán sikerült fényesen. Nem hiszem, hogy a karácsonyi szünetben a csengő hangjai mellett sok helyen szólalna meg a játék zenéje.

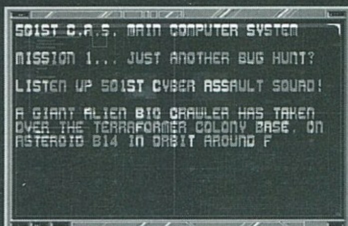
Bear™

VIRGIN G: 48% Z: 42% H: 38% Ö: 43% OK

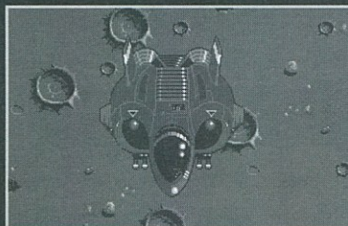
CYBERPUNKS



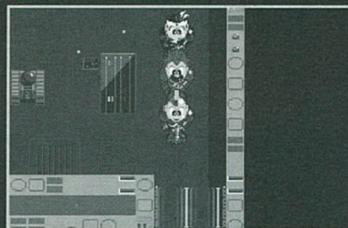
Jöjj te is és harcoljuk végig az univerzumot Raa, Bee és Gee oldalán az 501-es Cyber Assa-



ult Squadban. Semmisítsük meg az összes ellenséget aki csak előfordul az univerzum-

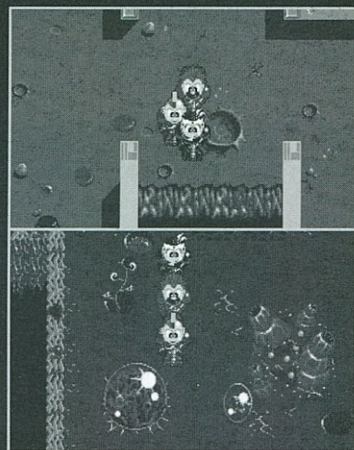


ban. Öt különböző nehézségű feladatot kell megoldanunk, minden feladat 4-4 részegységből áll. Az egységek között a teleport teremt kapcsolatot. Különböző fegyverek állnak rendelkezésünkre a feladatok megoldására. Energiafegyverek, fegyverkulcsok, bombák, időtorzító kockák, mind a pusztítást és a könnyebb előrejutást szolgálják a pályákon. Embereinket megvédhetjük egy közös, erős pajzzsal is, melyet egy robot állít elő. Ugyanígy csapatunkhoz kapcsolhatunk egy másik robotot, mely segít kiirtani az ellenséget avval, hogy hátrafelé lő. Embereink gyakran megmérgeződnek az idegen lények érintésétől, ilyenkor már csak a Medi-Kit segít, mely visszaadja életerejét a bohó kis emberünknek. Természetesen energiánkat fel tudjuk tuningolni a talált energiacsomagokkal is. A pályákon computer terminálokat is talál-



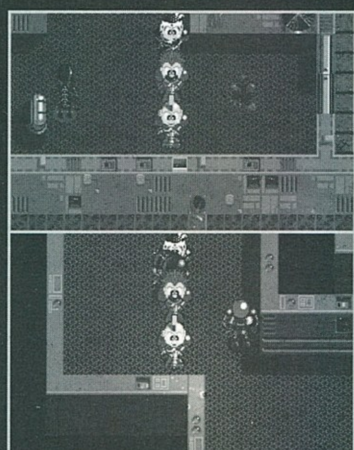
hatunk. Ha a csapatunk lemezeket talál a pályán az csak jót jelenthet, a következő dolgokat tehetjük meg ezután: *kék disk* - térkép, *zöld disk* - kinyitja az összes ajtót, *piros disk* - használhatjuk a holografikus generátort. Néhány küldetésben a sugárzó Sub Atomic Reactor Station-t kell megvizsgálnunk, vagy éppen a csúcs computeres tudósokat kell megmentenünk a Space Lab Genisias 8-ból az idegen létformáktól.

Mint látható nem egy egyszerű játék a Cyberpunks, nagyon kellemes a játék grafikája, amely ugyan meg sem közelíti a mai csillogó-villogó költeményeket. A cartoon-szerű grafika nagyon jól sikerült, remekül illeszkedik a játék hangulatához. A változatos ellenségek mindig új kihívást jelentenek a játékosoknak. Remélem min-



denki élvezettel fogja forgatni ezt a kis programot.

Bear™



CORE G: 69% Z: 62% H: 65% Ö: 66% COOL

INTERNATIONAL OPEN GOLF





Az egyik előző számunkban leírt PC-s golf máris megérkezett AMIGÁ-ra is. Persze mint az már lenni szokott mostanában az A1200-as verzióról van szó, mely gyakorlatilag nem tér el semmiben a PC-s verziótól. Ugyanaz a 256 színű grafika és ugyanazok a hanghatások. Nagyon érdekes, hogy a cégek (pl. az Ocean az elsők között) mennyire ráharaptak a még majdnem teljesen kihasználatlan A1200 piacra.

Persze az első próbálkozások elég silányra sikeredtek (pl. Sleepwalker AGA), mert nem tettek mást a programozók, mint kijavították a programot, hogy egyáltalán menjen A1200-on, majd a képernyő



mögé feszítettek egy színes copper varázslatot és máris kész volt az A1200-as játék.

Szerencsére változni látszik a helyzet mostanában, a cégek kezdenek is valamit nyújtani a dicső A1200 felirat mögött. Reméljük az Ocean többi játéka, hasonlóképpen ehhez, nem fog csalódást okozni az egyre szaporodó A1200-as tábornak.

Bear™



OCEAN G: 72% Z: 68% H: 77% Ö: 73% COOL

BURNING RUBBER



Egy fantasztikus OCEAN program landolt szerkesztőségünkben, mely program az A1200-as tulajdonosok szívét dobogtatja meg. Nagyon pozitív ez a nagyléptékű fejlődés, legalábbis ami az A1200-as programok mennyiségében mutatkozik, reméljük nem csak a karácsonyi játékdömping egyik megnyilvánulásáról van szó.



Lássuk most, hogy hova is futunk azokon a bizonyos lángoló gumikon.

A bevezető animáció nagyon érdekes. Az eleje még hagyján, ahol egy elhúzó kocsit látunk ami után elindul a villogó rendőrautó. Eddig rendben is lenne, de ami ez után következik, azt nem igazán tudtam felfogni. Olyan mintha csavarnánk egyet a TV állomásváltóján és egy demo kellős közepébe csöppentünk volna. Ugráló figurák, színes effektek, villogó feliratok, szóval egy komplett demo. Lehet, hogy a program készítői nem régen még party-ra gyártották demoi-

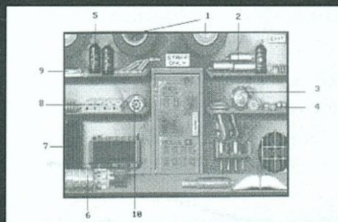


kat, legalábbis valami ilyen jut az ember eszébe.

Ha elindítjuk a játékot, akkor egy beállító képernyőre jutunk, ahol az irányítási módokat, illetve a zenei beállításokat tehetjük meg. Utóbbi a különböző verziók közül csak az A1200-nál fordul elő. Itt állíthatjuk be a játék nehézségi fokozatát is. Miután ezen túljutottunk egy kis nyálcsorgatás következik. A program megmutatja 6 autó képét, melyek közül kell kiválasztanunk a nekünk szimpatikust. Lássuk a listát:

- *Renault 5 Turbo* - *Astra G.S.I.* - *Golf G.T.I.* - *Fiesta RS1800* - *Sunny G.T.I.* - *Peugeot G.T.I.*

Ugye jó kis választék? Minden kocsihoz kapunk 7 paramétert is, hogy könnyebb legyen a választásunk. Az autó választás után lehetőségünk nyílik egy kis tuningolásra, persze ha elegendő fizetési eszközzel rendelkezünk ehhez. A raktárban egy csinos hölgy tájékoztat minket a lehetőségeinkről. Lássuk milyen cseréket ajánlgat részünkre:



1. **Normal Tyres** - megnövelt futófelületű gumik
2. **Fat Tyres** - megnövelt futófelületű gumik nagyobb gyorsulással (a Body Kit szükséges hozzá)
3. **Exhaust** - kipufogó, mely egy kicsit növeli a gyorsulást, valamint sokkal nagyobb végsebességet eredményez
4. **Brakes** - megnöveli a fékek hatékonyságát
5. **Cam Shafts** - Bütykös tengely, ami a sebességre és a gyorsulásra is hatással van
6. **Nitros** - A legjobb gyorsulást eredményezi rövid időintervallumra
7. **Body Kit** - A Fat Tyres-hez szükséges
8. **Cylinder Heads** - Motorfej a sebesség növeléséhez
9. **Suspension Kit** - Lökhárító a simább útmenetelhez
10. **Turbo Chargers** - Az alacsony sebességi fokozatokban jobban gyorsul a kocsink

Miután kedvünkre feltuningoltuk kocsinkat, következik egy olyan rész melyet nem lehetett igazán eddig látni ilyen jellegű programokban. Kapunk egy térképet, melyen rengeteg út van feltüntetve a start és a cél között. Kedvünkre kiválaszthatunk egy útvonalat, melyen szeretnénk versenyezni. Persze az már más kérdés, hogy a választás mekkora mértékben van hatással a versenyben kapott utakkal. Egyébként 12 különböző pályán kell végigvezetnünk kocsinkat állandóan 10 versenyzővel viaskodva.

A játék grafikája versenyzés közben egész tűrhetőre sikeredett. Az út jobb oldalán a szokásos ronda akadályok találhatók meg. Külön érdekesség a pályákon található kocsik, melyekre a program előre figyelmeztet egy nagy nyíllal. Az A1200-as tulajok itt is kapnak valami mást (no persze a háttér copper csíkokon kívül), ugyanis a kép tetején kirajzolja a versenyzők arcát és itt követhetjük a pozíciónkat.

Nem rossz program a Burning Rubber. Ugyan találkoztunk már jobb alkotásokkal is Amigán, azért úgy hiszem sokan fognak autókázni egyet a programmal.

Bear™

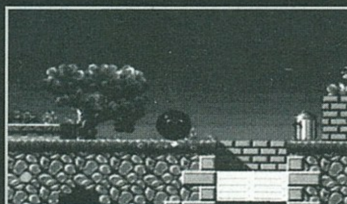
OCEAN G: 74% Z: 65% H: 72% Ö: 73% COOL

MORPH

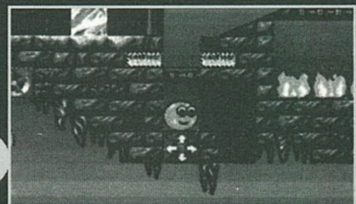




Ismét egy nagyszerű programmal gazdagodott az AGA-s programok szerencsére gyorsan gyarapodó sora. A Millennium a normál verzió után kiadta a Morph 1200-as verzióját. Sajnos a játék készítői is abba a hibába estek, mint általában az ilyen jellegű konverziókat készítő társulatok. A program grafikája semmit sem változott, csak a háttérben jelent meg az elmaradhatatlan copper csík. Én elhiszem, sőt elismerem, hogy jól néz ki így a játék, csak éppen gondolom senki nem azért vette meg a gépét, hogy copper csíkokban gyönyörködjék, inkább a grafikát kellett volna átrajzolni a játékban, persze ez sokkal nagyobb feladat lett volna. Mindezek ellenére nagyon jó játék a Morph, igazán magával ragadja az embert a küldetés. Nem szükséges különösképpen többet mondanom a programról, mivel a 93/8-as számban már Lily kreált egy leírást a játékról.



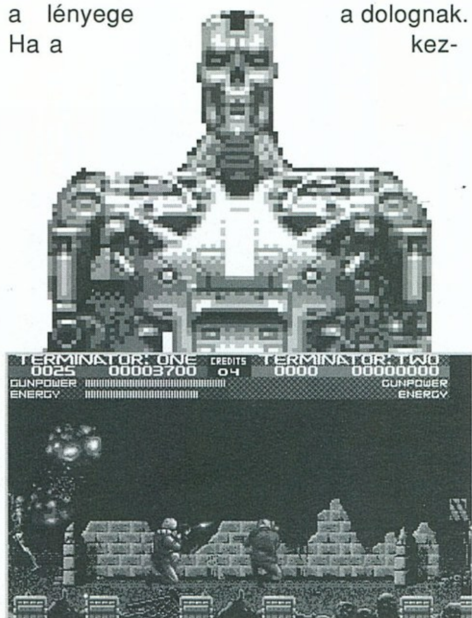
Bear™



MILLENNIUM G: 52% Z: 55% H: 58% Ö: 57% OK

T2
THE ARCADE GAME

Ki ne emlékezne 1993 nagy sikerére a Terminator II-re. Nos a nagy filmek végzete ismét megmutatkozik, itt a Terminator II Arcade, mely nagy meglepetésemre egész stílusosra és hangulatosra sikeredett, egy kicsit visszaadja a film feszült képkockáit. Természetesen a játékban lövöldöznünk kell, méghozzá igen borzasztó méretekben, de hát végül is ez a lényege a dolognak. Ha a kez-



dőképernyőn kiválasztjuk az Options Screen-t, akkor egy pár beállítási lehetőséget kapunk, melyek főleg a játékosok számára, illetve a zene kontrollálására vonatkoznak. Beállíthatjuk még a sebességet, illetve megadhatjuk a billentyűket keyboard beállítás esetén.

A játék főképernyőjén a leglényegesebb információt (mint később látni fogjuk) az alsó részen található Gunpower, illetve Energy hordozza. Kétféle fegyverrel lövöldözhetünk alapállapotban, a bal kézben (bal gomb) található puskával, vagy a jobb kézben (jobb gomb) tartott irányított rakétával. A rakéták számát a felső sorban kísérhetjük figyelemmel. Az utóbbi fegyverből a gyengébb ellenségeinknek egy lövés is elég, míg a másikból több is elkelhet. A nagy lövöldözés közben találhatunk mindenfajta extra dolgot a felbukkanó lőszeresládákban:

- **Guides Missiles** - 4 db rakéta a fegyverünkbe (rá kell lőnünk mind a négyre)
- **Rapid Are Recharge** - A puskánk lőszerét nyomja fel maximumra
- **Extended Rapid Fire Coolant** - Maximumra nyomja fel a lőszert és 20 másodpercig ott is tartja
- **Full Recharge** - Energiánkat emeli a maximumra
- **Smart Bombs** - Minden ellenséges teremtményt legyilkol a képernyőn
- **Plasma Pulse Energiser** - Jelentősen megnöveli a puskánk tűzerejét
- **Shield** - Egy ideig minimalizálja az ellenséges lövedékek okozta károkat
- **Extra Credits** - Eggyel megnöveli a kreditjeink (élet) számát, maximum kilencig
- **Mini Gun** - 6 forgócsöves iszonyú fegyver, ezzel lehet csak igazán irtani
- **Shotgun Shell** - Három lövést biztosít mindegyik
- **Canister** - Mindent kiirt a közelünkben
- **Computer Chips** - Kilövése után egy menüből választhatunk, hogy mit kérünk. Vigyázzunk hamar eltűnik
- **M-79 Grenade Launcher** - 40 mm-es nagy robbanóerejű lövedékekkel dolgozó fegyver, mely a rakétavetőt cseréli le

Hogy ne legyen egyhangú a lövöldözés a grafikus bácsik 7 helyszínt rajzoltak meg nekünk, ahol kedvünkre irthatjuk ellenségeinket. Íme a 7 helyszín:





- **The Battlefield** - A legelső bevetésünk, földi és légi célpontokkal is találkozhatunk. Vigyázzunk a saját embereinkre, kik háttal állnak nekünk.
- **The Human Hideout** - Meg kell védenünk az összes emberi létformát a T-800-asoktól és a Cyborg-októl.
- **Trip to Skynet** - Emberélet veszélyben. A Skynet visszaküldött az időbe egy Terminátort, hogy ölje meg John Connort. A célunk megvédeni John teherautóját. A Skynet repülő vadászokat és T-800-asokat vet be ellenünk.
- **Skynet** - A 2. biztonsági szint eléréséhez ki kell nyitnunk egy kaput, mely valószínűleg sok áldozatunkba fog kerülni, a felsorakoztatott ellenségekkel szemben.
- **Cyberdyne System** - Itt már találkozhatunk a nagy ellenségünkkel a T-1000-rel.
- **Vam Chase** - A helikopteres üldözés nagyszerű pillanatai. Ugye mindenki emlékszik rá?
- **The Steel Mill** - A T-1000 könyörtelenül közelít felénk, ne felejtsük el a folyékony nitrogén nyújtotta előnyökről.

Végül ellenségeink garmadából mutatok be egy keveset:

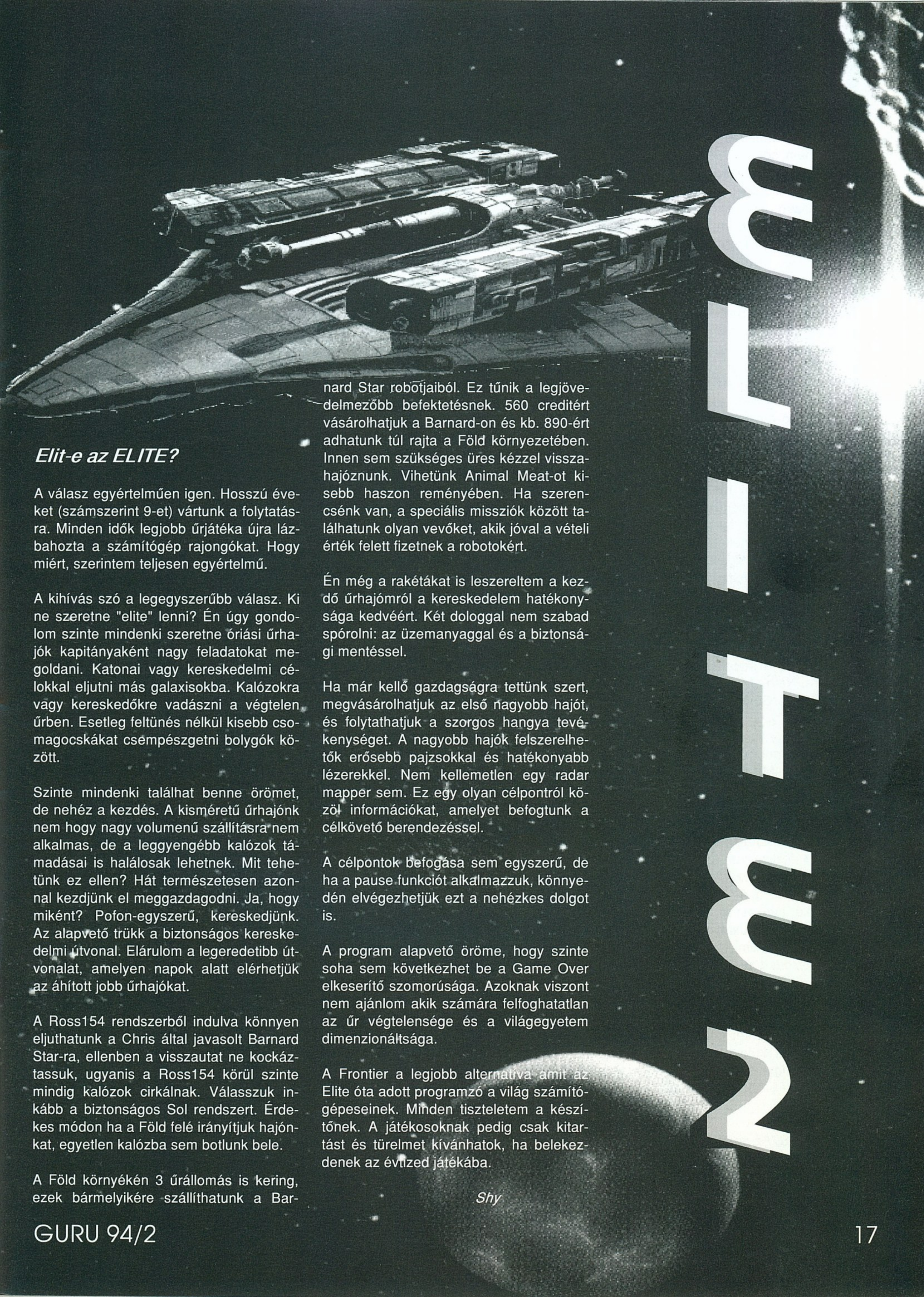
- **T-800 Endoskelton** - 101-es hagyományos kézifegyverrel felszerelt nem burkolt robot.
- **T-800 Cyborg** - Ugyanaz mint az előbbi, csak gépágyúval.
- **Missile Launchers** - Ellenséges rakétakilövők.
- **Flying Hunter Killer** - Rakétával felszerelt vadász.
- **Ground Hunter Killer** - A jövő tankja, nagy és erős. Több fajta fegyvert hordoz.
- **Orbs** - Szintetikus "tojás". Gyors és ráadásul még egy gépágyúja is van.
- **Silverfish** - Óvatosak legyünk vele.
- **Swat Team** - M-16-tal felszerelt rendőr.
- **Laboratory Technicians** - Fegyvertelen ember.
- **T-1000** - "Legjobb barátunk".



Nem rossz program a T2, persze itt sem kell különösebb agytorna a lövöldözéshez. Próbáljuk ki, legalább a feszültségeinket garantáltan levezethetjük a programmal.

Bear™





Elit-e az ELITE?

A válasz egyértelműen igen. Hosszú éveket (számszerint 9-et) vártunk a folytatásra. Minden idők legjobb űrjátéka újra lázbahozta a számítógép rajongókat. Hogy miért, szerintem teljesen egyértelmű.

A kihívás szó a legegyszerűbb válasz. Ki ne szeretne "elite" lenni? Én úgy gondolom szinte mindenki szeretne óriási űrhajók kapitányaként nagy feladatokat megoldani. Katonai vagy kereskedelmi célokkal eljutni más galaxisokba. Kalózokra vagy kereskedőkre vadászni a végtelen űrben. Esetleg feltűnés nélkül kisebb csomagocskákat csempészgetni bolygók között.

Szinte mindenki találhat benne örömet, de nehéz a kezdés. A kisméretű űrhajónk nem hogy nagy volumenű szállításra nem alkalmas, de a leggyengébb kalózok támadásai is halálosak lehetnek. Mit tehetünk ez ellen? Hát természetesen azonnal kezdjünk el meggazdagodni. Ja, hogy miként? Pofon-egyszerű, kereskedjünk. Az alapvető trükk a biztonságos kereskedelmi útvonal. Elárulom a legeredetibb útvonalat, amelyen napok alatt elérhetjük az áhított jobb űrhajókat.

A Ross154 rendszerből indulva könnyen eljuthatunk a Chris által javasolt Barnard Star-ra, ellenben a visszautat ne kockáztassuk, ugyanis a Ross154 körül szinte mindig kalózok cirkálnak. Válasszuk inkább a biztonságos Sol rendszert. Érdekes módon ha a Föld felé irányítjuk hajónkat, egyetlen kalózba sem botlunk bele.

A Föld környékén 3 űrállomás is kering, ezek bármelyikére szállíthatunk a Barnard Star robotjaiból. Ez tűnik a legjövedelmezőbb befektetésnek. 560 creditért vásárolhatjuk a Barnard-on és kb. 890-ért adhatunk túl rajta a Föld környezetében. Innen sem szükséges üres kézzel visszahajóznunk. Vihetünk Animal Meat-ot kisebb haszon reményében. Ha szerencsénk van, a speciális missziók között találhatunk olyan vevőket, akik jóval a vételi érték felett fizetnek a robotokért.

Én még a rakétákat is leszereltem a kezdő űrhajómról a kereskedelem hatékonysága kedvéért. Két dologgal nem szabad spórolni: az üzemanyaggal és a biztonsági mentéssel.

Ha már kellő gazdagságra tettünk szert, megvásárolhatjuk az első nagyobb hajót, és folytathatjuk a szorgos hangya tevékenységet. A nagyobb hajók felszerelhetők erősebb pajzsokkal és hatékonyabb lézerekkel. Nem kellemetlen egy radar mapper sem. Ez egy olyan célpontról közöl információkat, amelyet befogtunk a célkövető berendezéssel.

A célpontok befogása sem egyszerű, de ha a pause funkciót alkalmazzuk, könnyedén elvégezhetjük ezt a nehézkes dolgot is.

A program alapvető öröme, hogy szinte soha sem következhet be a Game Over elkeserítő szomorúsága. Azoknak viszont nem ajánlom akik számára felfoghatatlan az űr végtelensége és a világegyetem dimenzionáltsága.

A Frontier a legjobb alternatíva amit az Elite óta adott programzó a világ számítógépeseinek. Minden tiszteletem a készítőnek. A játékosoknak pedig csak kitartást és türelmet kívánhatok, ha belekezdenek az évtized játékába.

Shy

SETTLERS

Lady Amalie csapatai megsemmisültek a mindent elsöprő támadás viharában, de Frollin még nem adta fel. Ravasz cselre készült, alattomos terveit nem sejtette senki. Kallina előrenyomulása súlyos gondokat okozott az élelmiszerutánpótlásban, de a harcok során megedződött Lilian már látta, közel a győzelem... vagy a halál!?

Mindenkire vár egy varázslatos világ, egy olyan fantasztikus játékban, ami számomra maga a megtestesült álom. Aprólékos, minden részletre kiterjedő grafikai megjelenítés, humor és rendkívül átgondolt, komplex működési és stratégiai rendszer; ezek jellemzik a Settlers alapjait. E csodás világ felüdítő atmoszférájában könnyű elveszni! Látszik, hogy a játék több mint kétévi fejlesztés eredménye. A Settlers a különböző Amigákon és PC-ken a memória függvényében maximálisan kihasználja a gép lehetőségeit és adottságait, mert ez egy minden tekintetben intelligens program. Mindenek előtt meg kell szerezned, majd próbálgasd szabadon, ne vedd el magadtól a felfedezés örömét! Nem fogod tudni abbahagyni, ez tuti. Elnézést, ha egy kicsit szétszórt lesz a cikk, de szeretném úgy leírni, hogy ha valahol elakadsz, akkor fellapozhasd bármikor, de egy kezdőnek is segítség legyen lépésről lépésre. Nem olyan könnyű megírni, mint gondoltam. Sorry, ha egy hangyányit kaotikus lesz!

Az intro megteremti az alaphangulatot, kezdődhet a játék. Már itt is dúskálhatunk a jóban, amikor kiválasztjuk, mit játszunk. A lehetőségek és variációk szinte korlátlanok.

1. KÜLDETÉS. Játszhatjuk egyedül vagy ketten. Ha két játékos van, mindketten a kék népet irányítják, ezért nagyon oda kell figyelni egymásra és megbeszélni a haditervet! A két játékost az egér ikonnál állíthatod be. Minden küldetés teljesítése után password a jutalom. Ha mind az ötvenet végigjátszottad profi vagy, ez biztos.

2. GYAKORLÓ MÓD. Itt tíz fokozatban gyakorolhat egy vagy két játékos. Nagyszerű lehetőség a különböző ellenfelek stratégiájának kifigyelésére. Ha minden fokozatban győztél, bátran nekivághatsz a küldetéseknek.

3. EGY JÁTÉKOS. Az opció senkit ne tévesszen meg, itt is játszhattok ketten, de mindketten a kékeket vezetitek. Itt már rendelkezésedre áll a fantasztikus variációs lehetőség. Választhatsz magadnak a tíz különböző képességű ellenfél közül. Kijelölheted mekkora legyen a térképed. Ez azonban függ a gépedtől is! Új számkombinációkat beírva újabb és újabb világokat teremthetsz magadnak. A variációk száma milliós nagyságrendű.

4. KÉT JÁTÉKOS. Végre! Ez a legszuperebb. Itt már egymás ellen játszotok és még két vetélytársat is választhattok magatoknak, ki-ki ízlése szerint. Ez jobb lehet mint bármely küldetés!

5. DEMO. Ilyenkor a gép játszik, Te pedig nézel, mint Shy a moziban. Mégsem olyan haszontalan ez a dolog, mint amilyennek látszik, mert Te állítod be a paramétereket; kik, milyen és mekkora világban mérjék össze tudásukat. Sőt az egyes "játékosok" egyéni képességeit is beállíthatod! Ha elindítod a játékot, jól megfigyelhető ki hogyan taktikázik, mire fektet inkább hangsúlyt. Bármikor, bármelyik játékos stratégiáját megfigyelheted. Elemezhetsz, jegyzetelhetsz, ha ráérsz. Persze sokkal érdekesebb játszani.

Itt fontos elmondanom, mit jelez az RPG játékokra emlékeztető három színes oszlop a különböző karakterek mellett. A kék a játékos induló raktárkészletét határozza meg, ennek a fontosságát nem kell hangsúlyozni. A zöld az intelligencia mutatója, a piros pedig a növekedési arány jelzője. Ezeknek variálására van lehetőséged a 3-5. játéktípusokban. Persze attól, hogy 100 %-ra állítod az intelligenciádat nem leszel okosabb, de a számítógép által irányított játékosoknál már igencsak számít ez az érték. Megalkothatod a tökéletes, elviekben legyőzhetetlen ellenfeleket. Ha sikerül győznöd, katartikus élmény lesz. Nézd meg, mire vagy képes!

Akkor kezdődhet a játék, START. Gyönyörű tájon találod magad; szellőborzolta fák, lágyan fodrozódó tavak, hegyek-völgyek. Itt kell kiválasztanod, hova teszed le a központi kastélyodat. Ez a döntés életet vagy halált jelenthet, ezért jól meg kell gondolnod! Jó ha van a közelben erdősáv, sziklák, ásványokban gazdag bányavidék és egy tó. Ha ráklikkelsz a hegyre és megkérdezed a geológust /az a kis fehérhajú, szakállas fickó/, ő megmondja, milyen ásványféleségekből mennyit rejt a mély. A legjobb ha egy gazdag aranymezőt találsz, de minden ásványi anyag fontos lesz. Aki még mindig nem tud dönteni, annak ajánlom, hogy az első ikonnál kövessen el egy speciális klikket; jobb gombot nyomva tartod és lenyomod a balt is. Ezt a mozdulatot még sokszor kell használnod, spec. klikknek fogom hívni. Most megjelentek a vár elhelyezésére alkalmas helyek. Válassz! Balról az első ikonnal kihelyezheted a kastélyt. Ez pillanatok alatt felépül és a gép kijelöli az egyelőre rendelkezésedre álló terület határvonalát is. Egy spec.klikkel érdemes megnézni, milyen típusú épületeket tudsz építtetni. A házikóval jelölt területeken csak a kisebb épületek férnek el; őrbódé, kőfejtő, csónakház, horgászlak, erdészház, favágó- kunyhó és a malom. A várral jelölt helyekre bármilyen épületet kitehetsz, kivéve a bányaépületeket. Ezeket külön épülettípus jelzi a hegyvidékeken.

Ha kiválasztod hova és mit építtetsz, gondold át a következőket:
A kiválasztott épület körül jelzett koordinátapontokon lévő házak építési lehetősége megszűnik. Sőt, ha az épület alapozásához szükség lesz a talaj elsimítására, akkor a környezet beépítési lehetősége megváltozhat. mindig nézd meg, megfelelően ki tudod-e alakítani az úthálózatot, mert később óriási dugók lehetnek. Vannak olyan épületek, amelyek egyfajta működési rendszersorba kapcsolódnak, célszerű ezért ezt átgondolva elhelyezni őket. Pl. a földműves közelében legyen a malom, mellette a pék, de legyen a közelben a kondás is, sőt a hentes se kerüljön a település másik végére! Minél rövidebb úton jusson el a termék a feldolgozó helyre és végül a raktárakba!
Mindezt átgondolva a kívánt épületet az első ablakban megjelenő ikon segítségével kijelölheted, ilyenkor megjelenik az "alapkő" egy kis úttal, zászlóval. A Settlersben a ZÁSZLÓK kulcsfontosságúak. A kastélyból kiballagó telepeseink a zászlókkal szakaszolt utakon fognak szorgoskodni. Csak azok az épületek készülnek el, amelyek bekapcsolódnak az úthálózatba. Ez biztosítja a település vérkeringését. A zászlóra klikkelve és az útépítő ikont használva jelölheted ki kanyargós ösvényeidet, de mindig csak zászlótól zászlóig. Tehát először a két lobogót kell elhelyezned és utána jön az út kijelölése! Ha mégsem megfelelő az irány, akkor jelöld ki az út egy pontját és a második ab-

lakban megjelenő ikonra egy spec.klikk. Ezzel törölted az utat. Az úton ballagó "hordozó" egy kicsit téblábol, majd visszaballag a várba. Spec. klikkel minden zászlónál megtekinthető, hogy bekapcsolódott-e az úthálózatba, és megérkezett-e a "hordozó". Itt van lehetőség a geológusok kiküldésére. A hegyek közt kitűzött zászlókat kösd be a rendszerbe, majd spec.klikk után a kis tudóst kijelölve már el is indul egy kutató a várból. Természetesen többet is kiküldhetsz, amíg van a várban. Némi felderítő munka után ismét vissza fognak bandukolni a várba, ezért a geológusokat időről időre noszogatni kell, hogy ne üljenek a babérjaikon! A vízen át is vezethetsz utat, parttól a partig, de ezek nem keresztezhetik egymást. Amennyiben van a várban csónak, hamarosan jön a révész és nekilát feladatának. Vigyázz, a vízi utakon nincs személyforgalom, csak áruszállítás! Ennyit a zászlókról és az utakról így hirtelenjében.

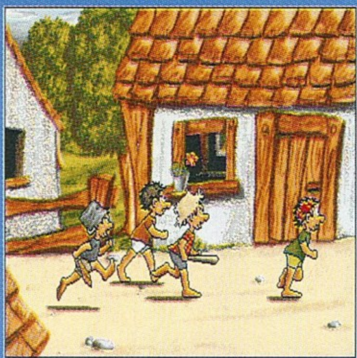
Az ÉPÜLETEK. A Settlersben huszonnégy típusú épületet találsz. Tekintsük át őket!

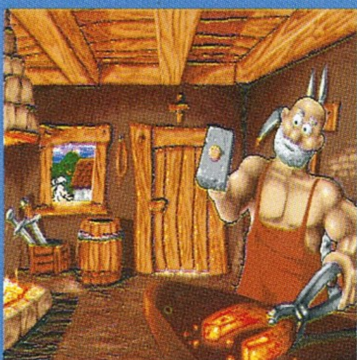
KASTÉLY. Központi szerepe van; innen történik a telepesek tulajdonképpeni irányítása, itt halmozzák fel a tartalékokat és itt várják feladataikat az emberek. Egy spec. klikk a kastélyra és megnézheted, milyen munkások és termékek vannak raktáron. Itt állíthatsz be két fontos dolgot is. Az egyik az emberek ki-beáramlása. Ez szabályozza, hogy befogad-e a vár vagy kiküldi a lakosságot, illetve a középső funkció a "se ki - se be" állapot. Megszállásnál utolsó reményként az emberek közt kiáramló katonák /ha vannak/, esetleg megvédhetik a vár becsületét, de nem sok esély van ekkor már a győzelemre. A másik az áruk ki és beszállítása. Ez akkor hasznos, ha már van elkészült raktárad. Ilyenkor leállíthatod az áruk behordását, így azt automatikusan a legközelebbi raktárépületbe fogják szállítani.

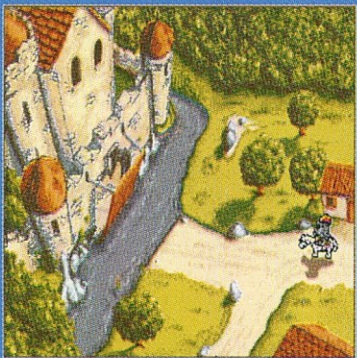
RAKTÁR. A funkciója a nevében van. A raktár nem alkalmas irányító szerepre, de remek a készletek felhalmozására. Olyan helyekre érdemes kihelyezni, ahol sok áru termelődik és a kastély messze van, vagy esetleg megtelt. Nem szükséges raktárépület a kis játéktéren. Kb. az ötös térképnagyságtól már hasznos lesz. A perviewban még nem volt hasznos változás.

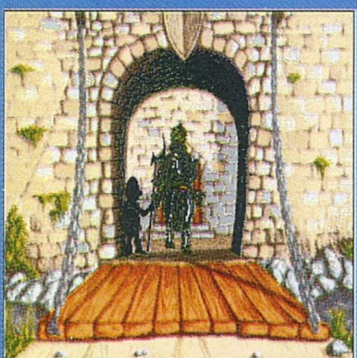
KATONAI ÉPÜLETEK. Három típus van: *őrszoba, őrtorony* és *helyőrség*. A három épület funkciója azonos, a mérete különbözik és ezáltal az általa felügyelt terület nagysága is más. Maximálisan három, hat vagy tizenkét katona állomásozhat az egyes típusokban, tehát az egyes épületek védelmi funkciója is nyilvánvaló. A computer által irányított ellenfelek jobban kedvelik a több kis épületet, mint az őrtornyot vagy a helyőrséget. Ennek több oka van, egyrészt ezek jóval hamarabb felépülnek, másrészt vesztett csata után kisebb a területveszteség. De! A jóval lassabban felépülő, nagyobb katonai építmények védelmi biztonsága klasszisokkal jobb. Jó stratégiával bevehetetlen erődökké alakíthatod őket és nagy támadóerőt is hordozhatnak, ha eljön az idő. Döntsön ki-ki ízlése szerint. Tipp: ha nem jelölsz ki több építkezést, amíg el nem készül a nagyépület, akkor a máskor csigalassúsággal készülő helyőrség is gyorsan elkészül. Persze csak akkor, ha van alapanyag a munkálatokhoz. Ha elkészült az épület és az építőmester visszatért a kastélyba, az ott állomásozó katonákból kirendelnek az új épületbe. Amint az első lovag beballag az épületbe, növekszik a területed. Egy megjegyzés. Azokat az épületeket, melyekben még nincs katona /nincs felvonva a zászló/, nem lehet megtámadni. Viszont ha mellette felépül a mi katonai egységünk











és sikerül feltölteni, akkor az ellenséges építmény a lángok martaléka lesz.
A "termelők" épületei:

ERDÉSZHÁZ. Az építkezésekhez nélkülözhetetlen a faanyag. Szerencsére az erdész segítségével korszerű erdőgazdálkodást valósíthatsz meg, így ha ügyes vagy, nem lesz hiányod ebből a fontos anyagból. Az erdészlakot mindig a favágó közelébe építtesd, nagyszerűen kiegészítik egymást.

FAVÁGÓ. Ő fogja kordában tartani az erdészedet, mert az lelkesedésében képes az egész települést erdővé varázsolni. Szorgosan járja majd az erdőt és ritkítja a fákat.

FŰRÉSZMALOM. A favágótól a legallyazott fatörzseket ide szállítják, ahol elkészülnek majd a sokoldalú felhasználásra alkalmas faanyagok belőle. Célszerű ezt az épületthármast egymás közelében elhelyezni. Már rögtön a játék kezdetekor szükség lesz mind a háromra, ne felejtsd el!

KŐFEJTŐ. Az építkezések másik nélkülözhetetlen alapanyaga a kő. Ezeket ez a kedves ember fogja kitermelni nekünk, ha az elszórt sziklák közelébe helyezed házát. Csak a szürke kövek kitermelhetők, számuk véges. Kőtelepítés nem létezik, ezért más lehetőség is lesz majd a gránit beszerzésére. Lásd: bányák.

HORGÁSZTANYA. Ebbe az épületbe a közeli tó halainak réme fog betelepülni, és bőszen pecázgat majd a vízparton. A kifogott halra szükség lesz a bányászok élelmezéséhez, így nem ő fogja elfogyasztani őket. Ezt az épületet víz közelébe telepítsd és a parton hagyj szabad helyet, mert ha út öleli körül a tavat, akkor a nagy Hohohohó nem tud pecázni, mert nem akarja akadályozni az út forgalmát.

CSÓNAKHÁZ. Itt készülnek a révészek csónakjai. Ne felejtsd el a lelkes hajóács munkáját szabályozni, mert számtalan csónakot fog készíteni, elhasználva az értékes faanyagot.

FÖLDMŰVES. Az élemiszerellátás több úton is lehetséges a játékban, mert gyakran előfordul, hogy nincs a közelben tó. Ilyenkor létfontosságú egy ilyen gazdasági épület kijelölése. Ez a farmer gabonát fog termelni, ezért sík terület mellé helyezd a gazdaságot, és biztosíts helyet a gabonamezők számára. Ha jól csináltad, egy gazda akár tizenöt tábla gabonát is gondozhat.

SZÉLMALOM. A gabona további hasznosítása két úton lehetséges. Az egyik amikor a malomba szállítják a kévéket, hogy a molnár lisztet készítsen belőle. Tedd a malmot a minél közelebb a mezőgazdasági épülethez!

PÉKSÉG. Ide hozzák a lisztet, finom ropogós kenyér készül belőle. Ahhoz, hogy ez elkészüljön, szénre is szükség lesz a kemencék fűtéséhez. Ezért ne csodálkozz, ha több zsák lisztet hordtak már a pékhez, mégsem készül a kenyér.

ÁLLATTENYÉSZTŐ. Nem a legjobb kifejezés, de ez jutott az eszembe. Az elkészült épületbe érkező gazda disznókat fog tenyészteni. Az állatok táplálásához gabona kell ezért ezt az épületet is célszerű bekapcsolni a mezőgazdasági láncba. Ha jó a takarmányozás, hamarosan elégedetten röfögő konda fog dagonyázni az udvaron.

MÉSZÁROS. Szegény malacok nem lesznek hosszúéletűek. Mr. Hentes gusztusos sonkát kreál belőlük, s már kész is a bányászok kedvenc csemegéje.

BÁNYAÉPÜLETEK. A hegyvidékek felderítését bízd a geológusokra. Ők megmondják hol, mit érdemes bányászni. Vigyázz, a táblácskák egy idő után eltűnnek, ezért jelöld ki a bányát, legfeljebb még ne kösd be az úthálózatba, ha még nincs rá szükség. Ha a kihelyezett táblán fehér pötty van, akkor a mélyben gazdag gránitmező húzódik. A vörös pötty ércek jelenlétét jelzi, a fekete szénre utal és a sárga /ó a sárga/ aranymező és gazdagság ígérete. Mindegyik bánya fontos, így szép sorban elmondanám.

KŐBÁNYA. Ha elfogyott vagy nincs a felszínen kő, felbecsülhetetlen értéket hordozhat a kőbánya, egyéb esetekben nem létfonosságú.

ÉRCBÁNYA. Nagyon fontos. Az itt kitermelt ércek nélkülözhetetlenek a fejlődéshez, minél előbb építtesd meg!

SZÉNBÁNYA. A szén szintén sokoldalúan felhasználható, fontos anyag. A pékség, a kovács és az öntők munkájához nélkülözhetetlen.

ARANYBÁNYA. A település aranykészlete meghatározza a haderőt, mert a katonák zsoldja és kedélyállapota ennek a függvénye. A jól fizetett "kopasz" legyőzheti az ellenfél rosszul fizetett lovagját is! A vájárok lelkesedése viszont nem az arany, hanem az élelmiszerellátás függvénye. Ezért olyan fontos, hogy mindig legyen ennivaló, mert az éhes bányász nem fog lemenni a tárnákba. Ha a bánya már nem képes több ásvány kitermelésére, bontsd le!

OLVASZTÓK. Ezek az épületek szorosan kapcsolódjanak a bányákhoz.

Az **ACÉLKOHÓK**ban az érceket acéllá ötvözik. Ez az alapanyaga a szerszámoknak és a fegyvereknek. A kohók hevítéséhez szénre lesz szükség.

Az ARANYMŰVES csillogó, értékes aranyat varázsol a nyersfémbŐl.

FEGYVERKOVÁCS. A katonák kardjai és pajzsai nála készülnek. Ezek nélkül nem lesznek katonáid. A fegyverkovács kohójába is szénre lesz szükség.

SZERSZÁMKÉSZÍTŐ. A különböző mesteremereknek szerszámokra lesz szüksége. A szerszámok készítéséhez fára és acélra van szükség. Jó ha az elkészült áru minél előbb a kastélyba kerül.

Úgy látom, kinőttem az ebben a számban rendelkezésemre álló kereteket.
A jövő hónapban folytatom...

Lily



Ambermoon



20 év telt el Lyramion birodalmában (pedig nekem csak két évnek tünt itt a valóságban).
Annak idején a bátor kalandozók megakadályozták a rossz fiúk csapatát a céljaikban, de most ismét baj van. Néhány csúnya meteor szaggatja szét a városokat. A hősök megöregedtek, új generációjuk most indul első kalandjára. A profik ebből azonnal kitalálhatták a legújabb kalandot — az Ambermoont vettük nagyító alá.

Ha valaki emlékszik, annak idején az Amberstar játékrendszere már meghódította azok szívét, akik hagyták magukat a német nyelv ellenére elcharmolni a Thalion játékától. Most azok kezdhetnek örülni, akik végigjátszották és várták már az augusztusra ígért folytatást.
Igaz a játék néhány furcsasággal rendelkezik, amikről azért érdemes még néhány szót ejteni.

Itt van de,...
Mi is ez a de?
— Továbbra is német nyelven — sajnos borzasztó méretű szövegekkel — traktál bennünket.
Ez sokak számára kiábrándító információ.
— Jelen pillanatban még csak Amiga verzióról tudunk.
—A játék kicsit túl hosszú.





Itt van és végre ...
— 3D nagyító rutinos labirintusokban kalandozhatunk.
— Viszonylag gyors még 500-ason is.
— Kikapcsolhatjuk a padló és a plafon fillezést, így gyorsul a program.
— A kaland háttér története ismét remekül kidolgozott.
— A csatát is lehet gyors lebonyolításúvá "setup"—olni.
Milyen is ez a kaland? Mindenképpen újszerű. Igazán szép, de rengeteg lemezzel rendelkezik a nagyszabású grafika miatt. Winchester nélkül szinte élvezhetetlen. A kezelés nem változott, így a harc is kissé körülményes. A stratégiai része nem rossz, de szerintem lehetett volna javítani a szörnyek grafikáján.
Ami igazán csúcs az a labirintusok megoldása. A PC—n megismert nagyító—rutin első jó megvalósítását láthatjuk itt. Hiszen a Legend of Valour már alkalmazta ezt a technikát. Sajnos sikertelenül. Most azonban csak akkor lassul nagyon le, ha talaj és plafon fillezést is kérünk.
A feladat egyébként most is hasonló; az átkot vegyük le hazánkról, gyűjtsük össze a megmaradt kalandozókat és győzzük le a rosszakat.
A játék termetes, de lelkes tesztelőnk már neki indult a komoly és akkurátus felderítésnek.

Sam & Max Freelance Police



Max-szal épp az iroda környékén tartózkodtunk, amikor a Főnök hívott. Rögtön tudtam, hogy ismét az ország két titkos, viszont annál dörzsöltebb és szuperintelligens magándetektívjeire van szükség - azaz ránk. A küldetést egy cicababa tartogatja számunkra. A ház előtt Max rögtön a segítségemre sietett, és kihúzta a gyanúsítottból a megbízásunkat. Pénzt és egy sötét zseblámpaizzót vettem magamhoz, mielőtt elindultunk volna a szórakoztatóipar fellegvárába, a híres Kushman vándorcirkuszba.

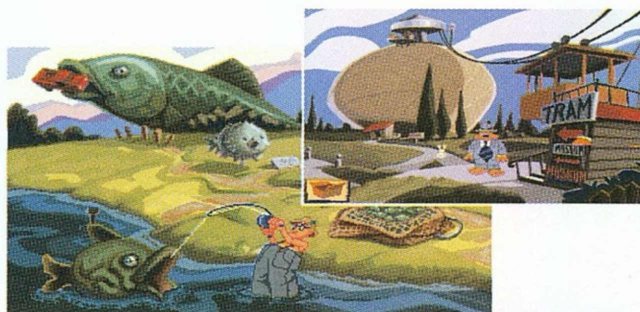




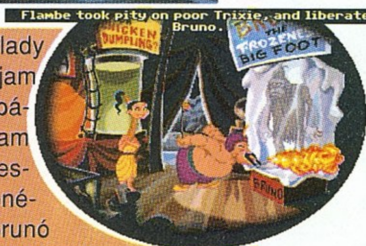


Monsieur Flamberge állta utunkat, s hogy bejuthassunk a cirkusz tulajdonosaihoz, átnyújtottuk a megbízásunka Szabad volt az út. A Kushman testvérek (Al. 1905) elmondták, hogy tényleg egy nem mindennapi ügy érdekébe riasztottak minket. Bruno, a cirkusz büszkesége, a jégbefagyott Yeti eltűnt! S ugyanazon az éjszakán nyoma ve szett Trixie-nek is, a zsiráfnyakú lánynak! Mi vagyunk az egyetlen reménységük, hogy előkerítsük őket. Míg Ma zsebre vágott minden mozdítható tárgyat (ugyanis a tolvajok kedvenc fogása, hogy visszatérnek a tett színhely re - így jobb az elővigyázatosság) én kikérdeztem a gyanúsítottakat. Kaptunk ingyenbelépőt a cirkusz területére s így a Cone-of Tragedy-t is kipróbáltuk (képek balra), majd nyertünk egy zseblámpát a WAK-A-PATKÁNY-on. Cone szervizemberével beszélve megtudtuk, hogy a fergeteges gép egyetlen hátránya, hogy előtte nem árt oda ragasztani a tárgyakat a testünkhöz, így mehettünk a reklamációs jegyünkkel a talált tárgyak osztályára. Vissza kapva a tárgyainkat egy idegen anyag is a kezünk közé került- egy mágneshal, a World Of Fish kiállításról. Íg nem meglepő, hogy elindultunk a forró nyomon.

A halaknál valami bűzlött, s rövidesen a Világ Legnagyobb Gombolyagjához jutottunk. Nem, nem, nem volt szövevényesebb, mint az ezerlábú csiga esete a Tóth Marival, de mindenesetre Max-szal elhatároztuk, hogy hazaviszünk belőle egy kis szuvenírt. Egy őrült indiaitól szereztünk egy csavarkulcsot, amellyel meglazítottuk az egyik műhal tartórúdját, s belemásztunk. Mivel a halakat óránként elszállították a Gombolyag étterem tetejére, így mi is közelebb jutottunk (nem a megoldáshoz, hanem) a kötél végéhez. Max ismét bevetette magát, s miénk lett a gombolyag egy darabkája!





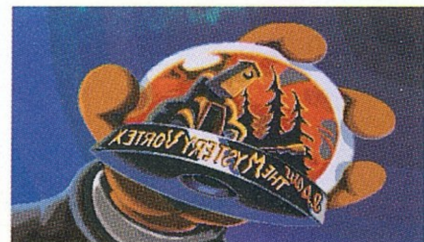


Az összes gyanúsított kikérdezése után kiderült, hogy a zsiráflady igencsak romantikus lélek volt. Valami azt súgta, hogy vizsgáljam meg a Szerelem Alagútját. Összecsavaroztam hát a zseblámpámat, és Max segítségével megállítottam a csónakot. Itt akadtam rá, a vakond-emberre, aki egy sötét lyukban lakott. Egy kis édességért cserébe elmondta, hogy szabadult ki Brunó a jégbörtönéből. Trixie-nek mindig is tetszettek a magasabb férfiak, s Brunó iránt is mély érzéseket táplált az elmúlt időszakban. Végül sikerült rávennie Flamberge-t arra, hogy szabadítsa ki szíve választottját. De hol lehetnek most???

Szerencsére a vakondember említést tett a nagyapjáról, aki esetleg tudhatja a szőröslábú tartózkodási helyét, valamint adott egy kulcsot, amivel bejuthattam Trixie lakókocsijába. Itt a ruháján kívül csak egy utalást találtam arra, hogy ő többször is meglátogatta a Gator-Golf Parkot. Ez egy krokodilfarm, amit átalakítottak golfpályává. Itt kerültem először szemtől-szembe Conrad Bumpusz-szal, akit mostantól Bunyesznak rövidítünk a cikkben. Szóval Conrad az, akinek láttán feláll a kutyaszőr a hátunkon. Mivel nem bírta a kritikát, ezért nézeteltérésünk támadt az egyik sameszával, aki (vesztünkre) nagyon jó birkózó. Max-ot csak úgy áthajította a Yeti ketrecbe (ahonnan érdekes módon ismét csak hiányzott a majom...). Nekem kellett kimentenem - egy vödör hal segített a szokatlan golfpályán való átjutáshoz. A terepet gondosan átkutatva a Yeti lakhelyén egy Snó-Globe-ot találtunk. Hátha ez közelebb visz minket a megoldáshoz?







A helyszín rendkívül gyanúsnak tűnt, leg a tükör volt az. A megfelelő szín beállítása után rövidesen találkozhattu a második vakondemberrel, Suv-Ohllal.



Utunk során beugrottunk egy hamburgereshez. Ahol kinyitattuk Jesse James kezét tartalmazó üvegcsét, s elloptuk a budi kulcsát is, mivel egy méretes reszelő volt rajta (még használható lesz valamire). A krokodilfarmról elszedett törött rugós labdakiszedőt és a kezet valamint a mágneshalat egy briliáns ötlettől vezérelve összeszereltem, s így a gombolyagból megszereztem a vakondembernek a gyűrűjét. Visszavíve Frogrockhoz irányított bennünket, egy kis tanáccsal ellátva: a Yeti mintákat rakjuk le a kőre, majd szórjuk rá a varázsporát. A helyszínt nehéz volt megtalálni, erre viszont tökéletesen megfelelt a Gombolyag kilátó távolbanézője és a cirkuszból elhozott nagyítólencse. Rövid ügyeskedés után megjelent Frogrock a térképünkön.

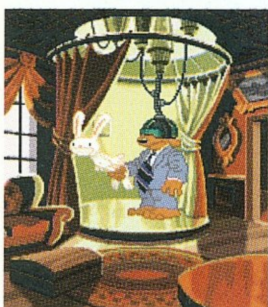
Virtual or Reality?





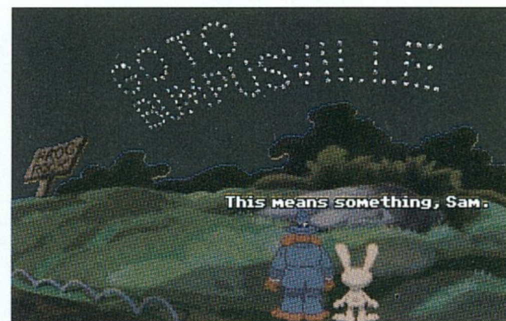




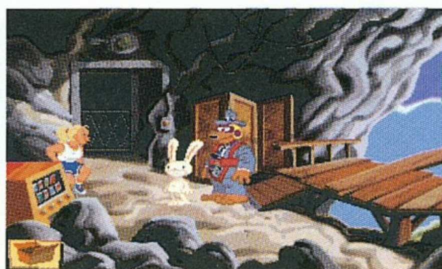




Bumpusville lakója természetesen Cornroy Bumpus, a Bunyesz. A házat körbejárva ki is derült, hogy Brunót is ő tartja fogva, Trixie-vel. Conrad emberével beszélve kiderült, hogy a Virtual Reality rendszer valamilyen módon kapcsolatban áll a riasztórendszerrel. Így természetesen hogy "látatlanban" kicsempészhessem Brunóékat, ki kellett iktatnunk az emberkét, aki a VR gépet őrizte. Egy javítódroid adta az ötletet: Ha azokba a szobákba is bemenne port törölgetni a robot, ami riasztókkal van felszerelve, akkor a riasztás után miénk a terep! Az átprogramozás nem gyerekjáték, egy vaskos könyvet kellett áttanulmányoznom - a polcról a kéz segítségével vettem le. Így végül is hozzájutottam a Virtual Reality gépben tárolt kulcshoz, ami deaktiválta a riasztót. Brunó viszont rögtön távozott egy kis ajtón, így utána kellett mennem a Yeti konferenciára, amit egy trópusi hangulatú kis bárban tartottak. A recepcióstól kapott kis brossúrák címeit is felvezettem a térképre, hátha egyszer majd mamutszőrre, vagy valami zöldségfélére lesz szükségem.



Frogrockhoz érve s a vakond tanácsát követve semmi különleges nem történt: de mégis volt egy olyan érzésem, hogy Bumpuswille-be kell ellátogatnunk.







Először a dinoszaurusz parkba mentünk, ahol a Bungee jumping kipróbálásakor gyűjtöttünk egy kis ragacsos lét a gyerekmedencéből. Mivel a dinoszauruszok egyértelműen a fogorvoshiány miatt pusztultak ki, a kötél segítségével vegyünk fogmintát. A zöldségesnél vegyük fel a Bunyesz alakú zöldségfejet, s adjuk oda a zöldségesnek a Bunyesz házából elkampósított John Muir képet.

Csináljunk Yetiruhát egy pár összetevőből, ehhez a Bunyesz házából ellopott parókára is szükségünk lesz. Egy kutyaősöm, Indiana Bones példájából okulva, a féltve őrzött szőrcsomót Conrad tökfejére cseréltem le, s így már minden összetevő meg is volt a ruhához. Még az ajtónál állomásozó Yetit kellett meggyőznünk arról, hogy elfogadja a szegényes maskaránkat - a budikulcs reszelővel jó tárgyalási alapnak bizonyult.





A Yeti-party kitüntetett díszvendégei lettünk, miután Conradot "hidegre" tettük. Ezek után a főnök elmesélte, hogy fajukat a kihalás fenyegeti, s így megesett a szívem Brunón - nem vihetjük vissza a cirkuszba, hisz akkor ki fog kis zsiráfnyakú Yetiket csinálni? A főnök varázslatához (a kipusztulás megakadályozására) négy tárgyra van szüksége - ezek nevei a fekete csík alatt vannak elrejtve. A fekete réteget csak le kell kaparni - jó kapirgálást! *Masell*
(Ui. köszönet Charlie-nak a segítségéért.)

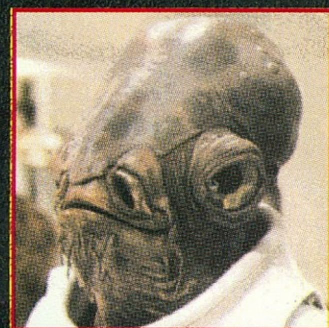


[redacted]

A fekete réteg



REBEL ASSAULT





















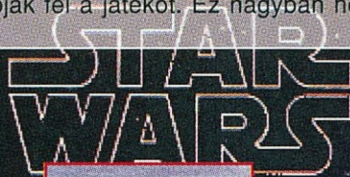
Ha néhány héttel ezelőtt valaki azt mondja nekem, hogy egy arcade-action játékkal fogok két teljes napot eltölteni, hát minden bizonnyal kinevettem volna. A valóság azonban pontosan ez volt. Ez a játék csak CD-ROM tulajdonosok botkormányát veszi igénybe, és egy teljes CD-t foglal el (kb 600 mega). A Rebel Assault a Csillagok Háborúja újabb játékfeldolgozása. Egy fiatal Lázadó pilóta szerepébe élhetjük bele magunkat. Lehetőségünk adódik kipróbálni többféle gépet. T16 Skyhopper, A-Wing, X-Wing és a Snowspeeder tartozik az arzenálunkba. A bevezetőben már említettem, hogy ez egy akció játék, ezért senki ne várjon egy X-Wing színvonalú szimulátort. A küldetések igen széles választékban állnak rendelkezésünkre. Kezdő pilótaként kanyaroghatunk a kanyon falai között (nem is olyan egyszerű mint gondolnánk), repülhetünk asztreoida mezőben, harcolhatunk csillagromboló ellen, hósiklóval birodalmi lépegetők életét keseríthetjük meg, a pilótával rohamosztagosokkal vívhatunk pisztolypárbajt. Természetesen nem hiányozhat az egész kellemesre sikeredett beszéd és zene sem. A küldetések elején és végén a filmből vett digitalizált részletek dobják fel a játékot. Ez nagyban hozzájárul ahhoz az igazi Star Wars hangulathoz, amely az egész programra jellemző. Azok viszont, akik megelégednek a jóval szerényebb grafikus megoldásokkal, de a játékot tartják igazán fontosnak azok ne habozzanak, töltsék be az X-Winget és próbálják ki az új küldetéslemezt, a B-Winget. Én ezt teszem! Végezetül itt van néhány kód a türelmetlenebb játékosoknak, de felhívom mindenki figyelmét, hogy sok szép animációt hagy ki az aki csal.

(FALCON, BRIGIA, YUZZEM, ANOAT, GREEDO)

Mocsy











32 heb' ab!







Végre itt van! Gyorsabb és szebb grafikával mint az eddigiek. Az első **32 bites** játékkonzol. Fantasztikus játékok, izgalmas kalandok és akciók várnak rád. Az összes CD-s formátumot támogatja: Audio CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD. Színes, éles és gyors. Egyszerűen verhetelen.

Az AMIGA jobb mint bármikor! A megszokott **minőség**, a **négycsatornás sztereo hang**, dupla sebességű **CD-ROM meghajtó** és a **16,8 millió szín**.

Érdeklődj a kereskedőknél!

AMIGA CD32

Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.

von **Commodore**

L&P

B-WING

TOUR OF DUTY

Vessünk csak egy röpke pillantást az éjszakai égbolton tündöklő csillagok sokaságára. Örök idők óta világítanak ott kint, számtalan gyémánt ékszer módjára függve az Űr ébenfekete bársonyán. Fent csillogtak a reményteljes Régi Köztársaság megalakulásának idején és szemtanúi lehettek, mikor az fénykora teljében még nagyobb dicsőségekre tört. Csillogásukat elfojtva vártak amint a Köztársaság túlterjeszkedett a képességein és végül összeomlott saját képmutatásának súlya alatt, majd vidáman szórták fényüket mikor is a Szenátus, a szó legvalósabb értelmében esdekelve kérte Palpatine-t, vállalja el a Tanács irányításának feladatkörét. Aztán nagyrabecsülő pillantásokkal figyeltek amint az Elnök kifogásokkal, megvesztegetésekkel és nyílt terror alkalmazásával végül Császárrá kiáltatta ki magát, bevezetve az Új Rendet a galaxisban.

És én is csodálattal követtem előremenetelét!

A nevem nem lényeges, hiszen egész lényem porszemmé törpül az Uralkodó fényes sötétsége mellett. Legyen elegendő annyi, hogy a Hírszerző Szolgálat őrnagyaként szolgálom őt és bár tudom, hogy életemből már csak röpke órák vannak hátra, egy pillanatra se bántam meg irányába érzett elkötelezettségemet.

Megtanított arra, amit mások hitetlenkedéssel utasítottak el. Megosztotta velem azt a titkot, ami a hatalomra segítette.

Láttak már nagyravágyó, fiatal tiszteket jelentéktelen szívességekért bemocskolni feljebbvalóikat? Hallottak bolygó-rendszerek kormánytitkait és ezek védelmi központjainak koordinátáit elfecsegő, erkölcsi szempontokat nem ismerő tisztviselőkről? Ismertek megalomán politikusokat, szadista bűnözőket és telhetetlen kormányzókat? Akkor önök is birtokában vannak a titoknak. Senkit sem hagy érintetlenül a Sötét Oldal csábítása.

A Császár már szerény szenátor korában felismerte ezt az igazságot. A későbbiekben pedig felhasználta saját céljai elérésére. Míg a liberális Köztársaság hosszú távon összeomlásra volt ítélve, a Birodalom tüzének lángjai kiolthatatlanok. A Császár dicsősége és uralma csorbíthatatlan, hiszen Ő a Birodalom központja, maga a galaxis. És ezt nem fenyegetheti semmiféle szánalmas lázadó söpredék!

Engem pedig, oly sok más alattvalójához hasonlóan, megtiszteltetéssel tölt el, hogy sötét tüzének árnyékában szolgálhatok és a Birodalomnak áldozhatom életem.

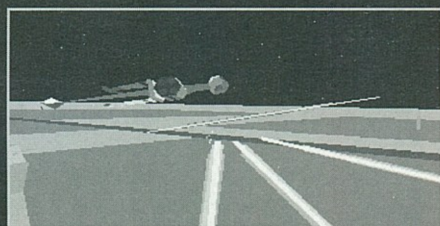
A kommunikációs fülke konzolja feletti ovális ablakon kipillantva, elém tárul a SHANTIPOLE Kísérleti Létesítmény, melynek patkó alakban elhelyezkedő konténerei és a vákuum pajzsú hangárblokkja között az elmúlt két hét óta pillanatnyi szünet nélkül folyik a tevékenység. Ezen pillanatban is épp egy Lambda osztályú űrkomp siklik el a parancsnoki központ mellett, hogy a stabilizátorai felhajtása után eltűnjön az egyik hangár gyomrában. Mielőtt azonban azt a konzekvenciát vonnák le, hogy az előttem manőverező számtalan űrjármű látványa kizárólag a haditechnika iránt rajongó ifjúság számára jelent érdekességet, fel kell hívnom a figyelmüket a létesítmény középpontjában mozdulatlanul lebegő hat hajóra, melynek beazonosítása minden bizonnyal tovább fokozná még a 12 Főadmirális legtöbbjének gondjait is.

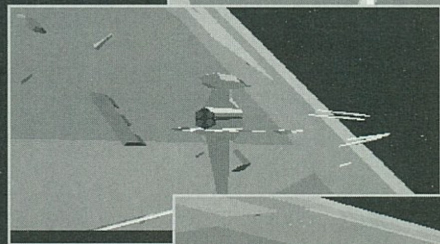
A technikusok és RPR gondolák hadával körülvett, látszólag teljesen repülés kész állapotban lévő egységek S-foil-jainak konfigurációja, nyitott állapotban leginkább egy 'T'-re emlékeztet. Bennem viszont egy régmúlt kor vallási szimbólumának formáját idézi fel, melynek nevére vagy pontos funkciójára már nem emlékszem. És valóban ironikus, hogy pont egy pozitív jellegű tárgyat juttat eszembe a galaxis jelenlegi legveszélyesebb vadászgép típusa.

A B-WING nehéz vadász

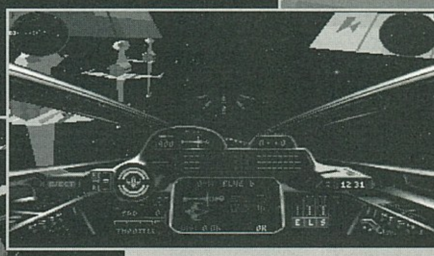
Minden kétséget kizáróan izgalmas alkotás, melynek kifejlesztése legalább annyira köthető az akkori Ackbar parancsnok nevéhez, mint ahogyan az A-WING említése Dodonna tábornokot juttatja eszükbe.

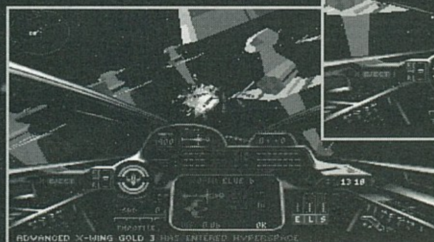
Egy nehéz vadász szükségességének koncepciója már a Yavin-i csatát megelőzően felvetődött a Szövetség legfelső vezetésének körében, hiszen nyilvánvalóvá vált az A/X/Y-WING típusok tehetetlensége a komolyabb birodalmi hadihajókkal szemben. Már a konvojokat biztosító korvettek és fregattok is jelentékeny veszteségeket okoztak a támadó kötelékekben, míg egy Victory osztályú romboló, vagy Interdictor cirkáló megtámadása felért az öngyilkossággal. Az említett egységeknél lényegesen veszélyesebb Imperial osztályú csillagrombolók elleni sikeres tevékenység pedig már teljes utópia volt. Szerencsére ezen monstrumok semlegesítésének megkísérlése valójában a felkelő flotta cirkálóinak a feladatát képezi. A vadászgépeknek viszont elsődleges feladatuk, az űr biztosítás végrehajtásához, legalább a kíséretet biztosító kisebb hadi-











hajókat veszélyeztető tűzerővel és pajzsokkal kellene rendelkezni. Mindemellett a Szövetség nem rendelkezett elég kíséret semlegesítésre bevethető hadihajóval sem.
Ackbarra hárult egy olyan új gép megalkotásának feladata, ami akár egy Nebulon-B méretű és fegyverzetű fregattal szemben is felveheti a harcot annak reményében, hogy képes oly közelségbe kerülni, ami már a hadihajó épsége számára is veszélyt jelent. A folytatás pedig a pilóta szerencséje tükrében alakulhat.
A kiváló Mon Calamari vállalta a kihívást és a hajógyártási technológiájukról híres Verpine-ok szakértelmének felhasználásával vette kezdetét a munka, ami a későbbiekben SHANTIPOLE PROJECT-ként vált közismertté.
A galaktikus útvonalaktól távol eső Roche rendszer aszteroida öve mélyén, a Verpine-ok világában alakították ki a kísérleti központot. Ez a rovarokra emlékeztető szemekkel és végtagokkal rendelkező faj, bár vonakodott csatlakozni a felkeléshez, a maga módján támogatta a Szövetséget. Ők építették az első két prototípust és Ackbar mérnökeinek átképzését is vállalták. Ezután már csak idő kérdése volt az első B-WING század szolgálatba állítása.

SPECIFIKÁCIÓK

Nem süppedek bele az információs konzol párnázott székébe és ujjaim sem kezdenek őrült táncba a billentyűkön. Nincs rá szükségem. Az agyam maga a számítógép, a barázdák egy-egy könyvtárat rejtenek. A legkisebb részleteket is képes vagyok nehézség nélkül eltárolni és felelevenítení.
Tripla fedélzeti ArMek SW-7 Ion és Gyrhill R-9X Laser ágyúk, valamint két Krupx MG9 torpedó vetőcső teszi a B-WING-et a Szövetség arzenáljának legnagyobb és egyben legpusztítóbb fegyverzetű vadászává. A járőrhajók többsége és még néhány kisebb korvett típus sem rendelkezik ekkora nyers tűzerővel. A lövegek és indító csövek elhelyezésük alapján a szárnyvégeken kialakított áramvonalas konténerek valamint a parancsnoki gondola kombinált ütege között oszlanak meg. Ezzel a konfigurációval sikerült egy típusban összevonni az Y-WING lebénító képességét, az X-WING tűzerejével.
A B-WING kialakításánál egy radikális technikai megoldással próbálták áthidalni a lövegek célkövetésénél fellépő nehézségeket. Az automatikusan működésbe lépő gyro-szervó stabilizátor rendszerrel függetlenítették a pilótát, valamint a legfontosabb fedélzeti berendezéseket tartalmazó parancsnoki kabin mozgását a gép sárkányától. Aktivált állapotban ez a rendszer fix pozícióban tartja a gondolát, míg a hajó többi része e körül forogva igyekszik kitérni az elhárító lövegek sugárnyalábjai elöl, vagy éppenséggel tűz alatt kíván tartani egy veszettül manőverező célpontot. A fokozott stabilitásból adódóan, a pilóta nagyobb figyelmet szentelhet a célpont befogásra vagy az irány meghatározásra.
Bármenyire is hatásos, ez a szokatlan rendszer méltán nevezhető a karbantartók rémálmának. A berepülések és harcpróbák közben fellépő félelmetes erők kellően megviselik a gyro-szervókat, melynek következtében a tapasztalatok alapján ez a típus igényli majd a legtöbb átvizsgálási időt a Szövetség vadászai közül.
A központi blokkban elhelyezkedő négy Slayn & Kopril JZ-5 fúziós hajtómű relatív magas hőkibocsájtása az összetett hűtő rendszer ellenére is közepes IR képet biztosítanak a birodalmi szkópokon, fokozva az észlelés és cél befogás lehetőségét.
Mindezen negatívumok ellenére, felkelők arzenálja egy robosztus felépítésű, nagy energiájú pajzsokkal rendelkező vadással bővült, mely az utóbbiaknak köszönhetően hatásos akna rombolóként is bevethető.

AZ ÜGYNÖK HALÁLA...

Gondolatmenetemet a kommunikációs fülke ajtajának éles szisszenése szakítja félbe. Nem szükséges megfordulnom, tudom kik állnak mögöttem. Egy pillanat erejéig elönt a csalódottság. Talán több időre számítottam, de most már mindegy. Az órákkal ezelőtt továbbított SCANDOC mindenről informálta a Coruscant-i Hírszerzési központot. A többi már a flottán múlik.
Nincs lehetőségem az ellenállásra, amint a sugárvetős biztonságiak lecsatolják az oldalfegyverem. Látom a megdöbbenést a tekintetükben, még most is képtelenek elhinni, hogy pont Én!
A folyosóra kilépve rohanó emberek jelennek meg majd tűnnek el a fordulókban; megkezdődött az evakuáció! Sietve haladunk tovább és már majdnem elértük a raktárakhoz vezető liftet, mikor tompa robbanások sorozata rázza meg a konténert. Kísérőim láthatóan nem tudják követni a történteket, én viszont azonnal felismerem a Birodalmi turbó lézerek jellegzetes dörrenését. Újabb nyalábok csapódnak be és máris elárasztja a folyosót a kisülések és elektromos tüzek orrfacsaró szaga. Aztán szikra záport okádva leomlik egy kapcsolótábla, maga alá temetve az alatta kapaszkodó technikusokat. A biztonságiak rólam megfeledkezve rohannak segíteni, aztán egy közeli detonáció mindenkit a földre taszít. Mindent elborít a füst, én azonban könnyező szemmel, lélegzetemet elfojtva rohanok végig a 3-as szinten, felkészülve a hátamba nyilalló forró fájdalomra. Elérem a lifteket, de a lefelé lógó, elüszkösödött kábelek láttán kialszik a túlélés pillanatokkal ezelőtt felvillanó szikrája; A hangárdekk már elérhetetlen.
Belenyugszom a sorsomba, valójában nem is reméltem más kiutat, de mégis. Az ágyúzás szünetel és az esetenkénti kisülések sercegésétől eltekintve nyomasztó csend honol a kihalt folyosókon. Sehol egy lélek. Csak lépteim visszhangját hallom, amint áthaladva a gyors távozás jeleit viselő termekben, elérem a megfigyelő központ bejáratát.
Az ajtók hangtalanul csúsznak össze és mindent elborít a tompa sötétség, amit az időnként felvillanó ellenőrző fények meg sem kísérelnek áttörni. A hatalmas rombusz alakú ablakon keresztül pedig hihetetlen látvány tárul a szemem elé, hiszen a létesítmény legmagasabb pontjáról panoráma kilátás nyílik a csatára. Megbabonázva bámulom az ezer színű energia nyalábok villódzó játékát, az egyes hajó-



kat auraként körülvevő kékes villámokat, az itt-ott fellobbanó és pillanatok alatt elenyésző radioaktív felhők hátborzongató, de egyben pompás villanásait. Megszűnik a külvilág, a vizuális varázs vonzása ellenállhatatlan. Mit sem törődve a veszélyekkel egyre közelebb lépek az üvegfalhoz...

TIE VADÁSZOK ÁLTAL

Rad Mirs birodalmi hadnagynak ez volt a második harci bevetése. Az akadémián, évfolyamának egyik kiemelkedő adottságú hallgatójaként tartották számon ezt a koréliai srácot és képességeit bizonyítja az is, hogy már 22 éves korára egy TIE Interceptor századhoz vezényelték. Most viszont minden magabiztossága ellenére fokozódó szorongással végezte a műszerei ellenőrzését. A kabintető két szárnya kattanással csukódott össze, kizárva a legkisebb fénysugarat is. Pillanatnyi magányosságát viszont hamar elnyomta a lázadók iránt érzett gyűlölete.

Meglepetten észlelte az irányító szerveket markoló kezeinek remegését, de mielőtt reagálni tudott volna, kötelék parancsnoka kíséretében elhagyta korvettje hangárját. Mélyeket lélegezve próbált nyugalmat erőltetni a közelgő harc gondolatától pattanásig feszült idegeire, majd ennek sikerülte után, fokozatosan gépe organikus részévé válni. Aztán feltűnt előtte a kísérleti létesítmény és már nem volt visszaút. Köteléke bevetette magát az ekkor már hevesen tomboló űrcsata apokalipszisába.

A koncentrált sugárnyalábok között manőverezve követte parancsnokát, majd hirtelen balra csúsztatta gépét, hogy kereszttűzbe kapjon egy X-WING-et. Fényes zöld sugarak csapnak ki ágyúiból, de a felkelő pilóta egy hirtelen orsóval kikerült célkeresztjéből. Mirs azonban nem tágít, kihasználva gépe jobb kanyarodási képességeit, rátapad a T-65B-re és pillanatok múlva újra tüzel. Lövedékei ekkor már végig szántják a jobb felső szárnyat és szétégetik a törzsben lévő R2 -es asztronavigációs egységet. Még egy kis igazítás és a harmadik sorozat lángba borítja a felkelő vadászgépet.

Fekete maszkja mögött halvány mosoly ül ki arcára, amint a roncsot kikerülve új préda után veti magát. A szerencse viszont ezúttal elkerüli. Túl heves még, nem tud kivárni. Elveszti az idő érzékét és a transzból a com-link-on keresztül recsegve felharsanó kiáltás ébreszti fel. Felpillant, hogy láthassa, amint a századosa TIE-ja millió részecskére robban. A két X-WING pillanatok múlva átlépett a hypertérbe, Mirs pedig tehetetlenül nézi a gyorsan oszló felhőt. Ezúttal már tudatosan, jéghideg idegekkel veszi célba azt a középső konténer tetején lévő hatalmas üvegtáblát. Drágán megfizetett rendbontásáért gondolja, de most a felkelőkön a sor. Gépe enyhén megremeg, amint aktiválja ágyúit...

EPILÓGUS AVAGY A B-WING VESZEDELEM

A SHANTIPOLE PROJECT feltárását követő birodalmi támadás során a felkelőknek a csodával határos módon sikerül kimenekíteni Ackbart és a B-WING prototípusokat anélkül, hogy egy is ellenséges kézre került volna. A Birodalmi Csillagflotta pilótái körében pedig rohamosan terjedt a Szövetség veszedelmes új vadászgépéről szóló rémhír, melynek hatása a vulkanikus Golrath rendszer harmadik bolygója mellett lezajló ütközet folyamán kulminálódott. A Dekindr érceivel megrakott teherhajókon történő rajtaütés során, ennek a furcsa, új vadásznak a puszta látványa meghátrálásra kényszerítette a kíséretet biztosító TIE századot. A pilótákat pedig csak a sikeres szolgálati minősítésük mentette meg Vader nagyúr haragjától.

Csak a Fara-öv ellen intézett katasztrofális támadás után oszlott szét a TIE pilóták félelme. A mészárlás során nyilvánvalóvá vált, hogy a nehéz fegyverzet és erős pajzsok ellenére a B-WING kihasználható hiányosságokkal rendelkezik. Ezek közül az első két helyen a korlátozott manőverezőképesség és az alacsony végsebesség állt, ami elhanyagolható tényező volt sorhajók támadása esetén, de az új TIE Interceptorokkal szemben, sokszor végzetes hátrányt jelentett.

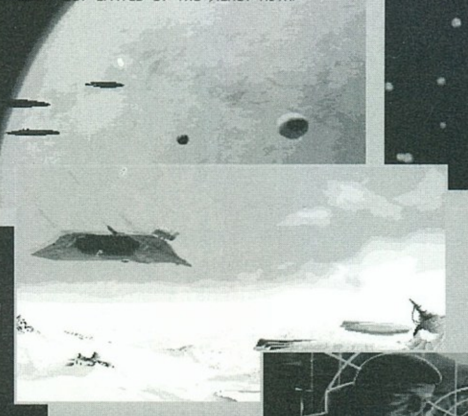
Sorell

AZ ÖTÖDIK FEJEZET

A kizárólag új bevetéseket és négy klippet tartalmazó IMPERIAL PURSUIT után, a B-WING kiegészítés formájában, a Lucas Arts X-WING team-je pótolta a program egyik fontos hiányosságát. Végre lehetőség nyílik harci körülmények között is kipróbálni, ezt a rendhagyó formájú és a Star Wars filmekben mostoha gyermekként kezelt csillagvadászt.

A hagyományoknak megfelelően pedig tovább folytatódik a polgárháború tüzében égő galaxis eddig homályba merült történetének ismertetése. 26 váltakozó nehézségű küldetés és három animált jelent segítségével követhető nyomon a felkelők védekező harcokkal tűzdelt menekülése a Birodalmi karbantartó dokk utáni támadástól, egészen az elhagyatott Hoth rendszer hatodik, azonos névre halgató bolygóján való ideiglenes bázis létesítéséig. Szemtanúi lehetünk az első B-WIN-G-ekkel repülő felkelő század felállításának, szerepet vállalhatunk a birodalmi felderítő droidok megtévesztésére irányuló Blunt Stick hadműveletben és önfeláldozó támadásunkkal esélyt adhatunk a Cathleen cirkálónak a Birodalmi fregattok tüzéből való elmenekülésre. A hat új történelmi küldetés pedig olyan hipotetikus bevetését teszi lehetővé, mint a Halál Csillag B-WING-ekkel történő támadása.

Közel egy év alatt a *A New Hope*-tól az *The Empire Strikes Back* kezdetét megelőző időszakig kísérhettük figyelemmel a Lázadás történetét. Most azonban egy fontos fordulóponthoz érkeztünk, hiszen megváltozni, leszűkülni látszik a hadszíntér. A végtelen űr, egy hófedte bolygó légterére korlátozódik, míg a csillagflotta Imperial osztályú csillagrombolói helyett, most a Birodalmi haderő AT-AT-jaival mérhetjük össze képességeinket. Ez a környezetváltás pedig az eddigi szimulációs rendszer átalakítását vonja maga után. Tehát érdeklődéssel várom, hogy lesz-e például SNOWSPEEDER: TOUR OF DUTY. Ennek remélhető megjelenéség pedig tartsuk életben a felkelés lángját az űr szimulációk koronázatlan királyával.



Inside the cargo ship, modified probes are readied for release.

B-WING BEVETÉS ANALÍZIS

A Külső Perem Régiókhoz tartozó Hoth rendszerről a lehető legnagyobb jóindulattal sem lehet sok biztatót elmondani, hiszen nem szükséges tüzetesebb vizsgálódás annak megértéséhez, miért is mentesek a máskülönben ásványkincsekben gazdag bolygói a Birodalom kolóniáitól. A végtelen űr sötétjébe fáklyaként belehasító, vakítóan fehér fényben pompázó, megközelítőleg azonos méretű égitestek felszínén uralkodó időjárási viszonyok a legmostohább ismert rendszerek közé sorolják a Hoth-ot. Az értelmes bennszülöttektől mentes bolygók esetenként csempész bandáknak nyújtottak ideiglenes működési területet, de a legfanatikusabb Batiiv kalózok sem voltak képesek huzamosabb időn keresztül olyan körülmények között tevékenykedni, ami még a Birodalmi rohamosztagosoknak is megpróbáltatást jelent. Azonban könnyelműség lenne a látszat alapján ítélkezni. Avatatlan szemek számára a hatodik bolygó sem több egy Wampák lakta jégtömbnél, a felkelőknek viszont a túlélés lehetőségét jelenti. Mélyen egy jégfedte hegylánc belsejében, a felderítő szenzorok hatósugarán kívül, új élet kialakulása vette kezdetét. Technikusok és droidok hada munkájának eredményeként itt lépett működésbe az Echo bázis, a Felkelők Szövetségének legújabb központja, ahová a Yavin-i támaszpont evakuálása után kényszerültek. A megváltozott körülményekhez való alkalmazkodás viszont nem ment az egyik pillanatról a másikra, főleg nem Rars Garvan parancsnoknak. Ő a Tatooine iker napjának sugarai alatt töltötte ifjúsága legszebb éveit... A csontig hatoló jéghideg fuvallat azonban visszakényszerítette gondolatait a jelenbe. Garvan ösztönösen összehúzta thermostyl mellényét és az adminisztratív szint védőkorlátján áthajolva még egy pillantást vetett a központi barlangra. A hatalmas mesterséges képződmény fokozott tevékenység színhelye volt, amit éppen betöltött egy felemelkedő hósikló repulzor hajtóműveinek jellegzetes sivítása. Garvan egy ideig tekintetével követte a távolodó járművet, majd mielőtt a megnyíló páncélozott ajtókon keresztül újabb fagyos szelek árasztották volna el a termet, határozott léptekkel elindult irodája irányába. Tisztában volt azzal, hogy hosszú éjszaka elébe néz. Az utóbbi hónapok védekező és elterelő hadműveletei során komoly veszteségeket szenvedtek el a felkelő vadászszázadok. A túlélő pilóták körében pedig egyre nagyobb teret hódított az az elmélet, miszerint az előző hadműveletek sikeres bevetéseinek kielemzésével és ezen adatok publikálásával nemcsak a birodalmi taktikák válhatnak érthetővé, hanem fokozható a pilóták eredményessége is a következő, hasonló profilú küldetések során. A szokásos bürokrácia és a közép szintű ellenzés okozta gátak ledöntése után, a felsőbb vezetés végül Garvan rendelkezésére bocsátotta az utolsó 26 bevetésének dokumentációját, aki a feladat fontosságán kívül azzal is tisztában volt, hogy a siker maga után vonja ezredesi kinevezését is. Határozott mozdulattal inzertálta a datcart-ot és hozzálátott a holografikus kivetítőn megjelenített felvételek analizálásához.

OPERATION 1: A három hullámban (9 egység) támadó Mu GUN-ok kiirtása után, 6 proton torpedóval végezzük ki a legközelebbi CRV-t. Kísérőinket uszítsuk rá a második CRV párra és az első Rho GUN kötelék semlegesítése után, ágyúinkkal intézzük el az első pár megmaradt CRV-jét. Még két Rho GUN kötelék támadásának meghiúsítását követően segítsünk a többieknek a megmaradt CRV-vel vívott harcban. Lényeges, hogy a GUN-okat távoltartsuk az álló B-WING-ektől.

OPERATION 2: Azonnal támadjuk meg az Alpha T/F köteléket, de a Beta T/B-k megjelenésével megváltozik a célok prioritása. Kísérőinket irányítsuk továbbra is az Alpha kötelékekre, de mi minden figyelmünket a T/B-kre összpontosítsuk. Ne közelítsük meg túlzottan a Csillagrombolót, mert ha bármilyen találat éri, útnak indítja a Top Ace kategóriájú, 6 gépből álló Delta T/B köteléket, amit még két hasonló hullám követ. Az Alpha, Beta és Gamma kötelékekből pedig egyenként hét hullám támad.

OPERATION 3: Pusztítsuk el az Alpha T/F kötelék 1-3 gépét és az őket követő még 3 hullámot. Az Alpha 4-6 egységekkel nem kell törődni. A Beta T/B kötelék semlegesítését követően megérkezik a Metternich FRG. A 3 hullámban támadó Alpha T/I-k a B-WING-eket és gépünket, a hasonló számú Delta T/B-k a Maria CRS-t veszik célba. A szintén 3 hullámú Tau GUN kötelék a Delta T/B-k pusztulása után jelenik meg.

OPERATION 4: Intézzünk el két Nu GUN-t, de ne pusztítsuk el a harmadikat, mert ez egy profibb kötelék érkezését vonja maga után. A CON-okat, egyenként 3 torpedóval semmisítsük meg, míg az utolsónál használjuk ágyúinkat. A B-WING pajzsai kellő figyelem esetén elegendő védelmet nyújtanak az aknák és a megmaradt GUN-tól.

OPERATION 5: 6 torpedóval lőjük ki a célpontok között másodiknak szereplő CRV-t, majd a maradék 4 torpedónk becsapódása után, ion ágyúinkkal bénítsuk meg az első CRV-t is. Lézereinkkel pusztítsuk el a CON-okat és lehetőleg kerüljük a T/B-kel történő összecsapást. Két CRV és az Mu GUN kötelék jelenik meg 12 másodperccel az első CRV felrobbanása után, így ezt a hajót intézzük el utoljára.

OPERATION 6: Először kapjuk le a három SHU-t, majd az összes FRT beazonosítása után, lőjük ki azokat amelyeken nem tartózkodnak foglyok. A rabokat szállító FRT lebénítása a Mayhem FRG érkezését vonja maga után, így csak a pajzsaink teljes feltöltődése után használjuk ion ágyúinkat. A fregatt összes vadász kötelékét pusztítsuk el, és fordítsunk különös figyelmet a T/B-kre.

OPERATION 7: Próbáljuk elintézni a CRV-ket torpedóink felhasználása nélkül, hiszen ezek majd a pusztulásuk után megjelenő FRG ellen szükségesek. Kísérőinket is utasítsuk ennek az új hajónak a támadására. Tartsuk fel az Eta T/A köteléket az Alpha T/B-k megérkezéséig, majd a kísérőink segédletével minél hamarabb lőjük ki mind a 10 támadó hullámot. Az Upsilon TRN szétlövésével pedig Habassai Y-WING-eket hívhatunk segítségünkre.

OPERATION 8/A: Szedjünk le párat az Eta és Theta T/I kötelékekből anélkül, hogy komolyabb harcokba keverednénk. Figyelmünket az egyenként 4 hullámban támadó Alpha és Beta T/F-ekre fordítsuk, hiszen ezek veszélyeztetik a Bardictol TRN-t. Amint lehetőség adódik rá, torpedóinkkal robbantsuk szét a T/B köteléket.

OPERATION 8/B: Lőjünk ki néhányat a közeledő Alpha és Béta T/F-ekből, de ne bonyolódjunk fordulóharcba, hiszen elsődleges célpontjaink az Eta és Theta T/I kötelékek egyenként 4 hulláma, akik a Bardictol TRN-t próbálják elpusztítani. A felbukkanó T/B-k ellen a torpedóinkat használjuk, de ne feledjük, a T/I-k a legveszélyesebbek.

OPERATION 9: Készüljünk fel az Anjinsan FRG megjelenésére és azonnal hiúsítsuk meg mind a 20 T/B támadását. Ne adjunk lehetőséget torpedóik indítására. A T/A-kal nem érdemes komolyan foglalkozni, de párat azért kilőhetünk belőlük. Ha pedig külön segítségre van szükségünk, a legtávolabbi CON felrobbantása szövetséges hajók sokaságának érkezését eredményezi.

OPERATION 10: A Rho GUN kötelék 3 hullámának elpusztítása után kísérőinket magunk mögött hagyva, repüljünk az aknamezőbe. A FRT-k beazonosítása két CRV érkezését eredményezi, melyeket torpedóinkkal azonnal meg kell semmisíteni. Tisztítsuk meg a szektort az aknák és a többi FRT-től, majd azonosítása után bénítsuk le az érkező Libom FRT-t. A felkelők Storm Unit TRN-jével egy időben egy CRV és egy FRG fog megjelenni. Robbantsuk szét a CRV-t és szedjük le a közelgő T/B-ket.

OPERATION 11/A: Torpedóinkkal azonnal pusztítsuk el a második CRV-t és irányítsuk kísérőinket a támadó T/F-ekre, míg mi eltüntetjük az aknamezőt. Egy harmadik CRV érkezik a második pusztulását követően és az Alpha T/F kötelék megsemmisülése a Tau GUN egység támadását eredményezi. A Dark Eye FRG két perccel az első CRV vége után jelenik meg. A TUG szétlövése után egy semleges FRG és Y-WING-ek érkeznek segítségünkre.

OPERATION 11/B: A CON-ok támadása előtt legalább egy GUN-t lőjünk le. Kísérőnknek jelöljük ki az első CRV-t, míg mi a másodikat és a harmadikat 6-6 torpedóval gyorsan felrobbantjuk. Mielőtt azonban lézereinkkel végeznénk a megmaradt CRV-vel, ajánlatos megtisztítani a területet az aknáktól.

OPERATION 12: Semmisítsük meg a Rho és Tau GUN kötelékeket, de tartalékoljunk legalább 6 torpedót a további harcra. A Jess 6 FRT lebénítását követően, kommandósokkal teli birodalmi FRT kísérli meg a dokkolást. Ezt azonnal meg kell hiúsítani! E hajó pusztulása után 3 TRN érkezik és torpedó támadást intéz a Jess 6 ellen. Megmaradt torpedóinkat párosával indítva végezzünk velük.

OPERATION 13: A Birodalmi vadászgépek egy perces időközökkel indulnak anyahajóikról, így ha nem vagyunk kellően gyorsak, számbeli fölényükkel teljesen lehengerelhetnek. Ennek elkerülése érdekében, pontos feladatokkal lássuk el kísérőnket és ne feledjük! Egy Top Ace A-WING kiváló fegyver a T/F és T/B-k ellen. A blokádunkon túljutó gépeket concussion rakétáinkkal semlegesítsük, míg a T/I-kre eresszük rá kísérőnket.

OPERATION 14/A: A CRV-k távozásáig tartóztassuk fel a T/B-k támadását, majd számoljunk le a T/I-kel is, mielőtt harcba keveredhetnének a B-WING-ekkel. A Mayhem FRG körüli repkedéssel elvonjuk a tűzerejének egy részét a közelgő B-WING-ekről, melyeket a fregatt pajzsainak leválása után azonnal küldjünk vissza a bázisra. Az FRG lebénításával egyidőben megjelenik az Mu GUN kötelék és támadás alá veszi a Storm 1 TRN-t. Azonnal semlegesítsük őket. Végül, az FRG elfoglalását követően, a Tau GUN kötelék három hullámával kell összecsapni.

OPERATION 14/B: Azonosítsuk be, majd módszeresen semmisítsük meg a hagyományos terheket szállító TRN-eket. Csak ezután fogjunk hozzá a tiszteket szállító hajó lebénításának. Eme TRN beazonosítására GUN-ok jelennek meg, melyek feltartóztatása legyen a kísérőnk feladata.

OPERATION 15: Egy T/F és egy T/I (12+12) század gépeit kell elsődlegesen megsemmisítenünk, így azonnal támadjuk meg a legközelebbi Birodalmi hajót. A hat rakétánkat tartogassuk a Juvaini FRG megtámadása után két és fél perc múlva érkező GUN-ok számára. Kövessük figyelemmel a fregatt állapotát és ha már a hajótest is sérüléseket szenvedett, mi is csatlakozzunk a támadásához.

OPERATION 16: Kísérőnknek parancsoljuk meg egy közeli CON támadását és mi is indítsunk három torpedót a párja ellen. Ismételjük meg a támadást a megmaradt két CON-nal, majd jelöljünk ki egy távolabbit a kísérőnknek. A Mu GUN kötelék kiirtása után mi is vegyünk célba egy újabb CON-t és az ágyúkat teljes utántöltésre állítva semmisítsük meg az utunkba kerülő Űrszondákat is.

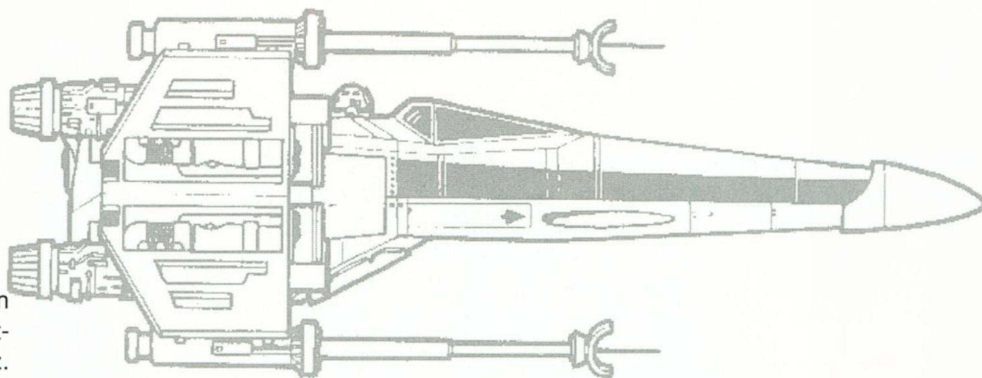
OPERATION 17/A: Irányítsunk minden energiát a pajzsokhoz és lövegekhez, majd utasítsuk kísérőinket a T/B-k és az érkező GUN-ok támadására. Szükség esetén rakétáinkat is bevethetjük a T/B-k ellen. Ha pedig nehézségeink támadnak a CRV-k támadásánál, próbáljunk összhangban cselekedni a Szövetség CRV-jeivel. Ezzel nemcsak az ellenség tűzerejét osztjuk meg, hanem a saját túlélésünk esélyeit is növeljük. Mikor a CRV-k elérik az aknamezőt és fordulóba kezdenek, már fogytán az időnk, így tegyünk egy utolsó kísérletet elpusztításukra.

OPERATION 17/B: A kísérőnkkel együttműködve, szisztematikusan semmisítsük meg a CON-okat. Jelöljünk ki neki egy célt, majd mi is lőjünk ki rá egy torpedót. Miután a kísérőnk is indított rá kettőt, térjünk át egy újabbra és hasonlóképpen járjunk el. Kísérőnk pusztulása esetén, három torpedót lőjünk minden megmaradt CON-ra. A bevetés alatt, próbáljuk elkerülni a vadászokkal történő közelharcot.

OPERATION 18: Célozzuk be az elsőnek érkező CRV-t és robbantsuk fel 6 torpedóval. Ezután közelítsük meg a Relentless STD-t és indítsunk 3-3 torpedót mindkét pajzs generátorára. Biztosítsuk a B-WING-ek támadásának sikerét a Birodalmi vadászok semlegesítésével és miután a csillagromboló strukturális károkat szenvedett, hagyjunk fel minden mással és vessük magunkat a sebzett óriásra. Kapcsoljuk ágyúinkat egyes lövésre, hogy növeljük a végzetes találat elérésének esélyét.

OPERATION 19: Célozzuk be a szondát a 'T'-vel, majd tároljuk el a komputer memóriájába. (Ez a Shift + F5-F10 lenyomásával történik. A tárolt célpontok lehívásához a megfelelő F billentyűt kell lenyomni.) Állítsuk maximális utántöltésre a rend-





szereket és minden lézer energiát irányítsunk át a pajzsokhoz. Lőjünk ki két-két torpedót az első három utunkba kerülő GUN-ra, majd az Birodalmi vadászok kiirtása után intézzük el végre a Probe-ot. Végül nem árt tudni, hogy a CON elpusztításának következménye a FRT-k és a CRV-k távozása.

OPERATION 20/A: Tűzerőnket koncentráljuk a közeledő T/B-kre és ne szenteljünk komoly figyelmet a Dragon FRG-re. Használjuk ki a kísérőink nagy száma adta lehetőségeket és veszély esetén akár saját vadászunkkal fogjuk fel a Cathleen CRS-re kilőtt torpedókat. A CRV-k megérkezése után azonnal utasítsuk megmaradt kísérőinket ezek támadására. A középső két CRV elpusztításával lényegesen csökkenthető a Birodalmiak lövegeinek tűztere. Az utolsónak megjelenő TRN-ek torpedók indításával próbálják megadni a kegyelemdöfést, így minél hamarabbi szétlövésük teljes prioritást élvez.

OPERATION 20/B: Vegyük célba az elsőnek érkező FRG-t és kísérőnket is erre a hajóra irányítsuk. Lőjük ki rá összes torpedónkat és felrobbanásáig támadjuk ágyúinkkal. Miután kísérőnk kilőtt néhány torpedót a hajóra, jelöljük ki célpontjául a második FRG-t. Újabb sortűz esetén pedig irányítsuk vissza az első fregatthoz. A második fregatt pusztulása után egy negyedik hadihajó is megérkezik, de ez ellen már segítséget nyújt a Maria CRS.

Sorell'

TIE FIGHTER

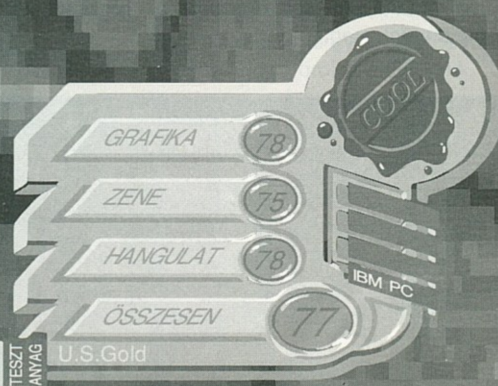
Legyünk őszinték. Ugye nemegyszer megfordult már fejünkben, vajon milyen érzés is lehet egy Birodalmi TIE vadász célzóberendezésén keresztül végignézni egy felkelő BTL-A4 tüzes pusztulását. Ami azonban eddig csak hiú ábránd volt, az nemsokára a valóságban is kipróbálhatóvá válik! Hosszú várakozást követően a LucasArts programozói is felismerték az Erő Sötét Oldala mögött rejlő végtelen hatalmat és eme új motiváció hatására megalkották a briliáns X-Wing folytatását. A TIE Fighter, melynek megjelentetését az év tavaszára ígérik, továbbra is a STAR WARS trilógia univerzuma eseményeinek történetein fog alapulni, persze egy csöppnyi változtatással. A történelemben először, a Birodalmi Csillagflotta és a Felkelők Szövetsége között dúló hírhedt háború végre a Birodalmiak szemszögéből kerül bemutatásra, főszerepben egy olyan fiatal pilótával, aki Palpatine császár céljának, az Új Rend visszaállításának érdekében teszi kockára életét. Hasonlóan az X-Wing-ből már jól ismert rendszerhez, a TIE Fighter is három fő részből tevődik össze: kiképzés, történelmi küldetések és éles hadműveleti bevetések sorozatának teljesítésére biztosít lehetőséget. A kiképzés ideje alatt el kell sajátítani a hat legfontosabb Birodalmi vadászgép, a T/F, T/I, T/A, T/B, assault gunboat és egy eddig még meg nem nevezett típus irányításának trükkjeit, míg a történelmi küldetések során tovább csiszolódnak pilótánk képességei. Ha pedig lelkiekben is felkészült a valós csaták drámáira, jöhetnek az éles bevetések. A hadműveletek számos ütközetei során olyan parancsnokok alatt kell szolgálni, mint a fenyegető Vader nagyúr, a zseniális Thrawn főadmirális, vagy a kiismerhetetlen Palpatine császár. A project mögött természetesen az X-WING csapat két kulcsembere, Lawrence Holland és Edward Kilham áll. Bevallásuk szerint számos új megoldással és javítással bővítették az alaprendszert, így valószerűbbek lettek az űrhajók mozgatásának modelljei és a 3D-s tárgyakat ezután a divatos gouraud rendszerrel árnyékolják. Számos új csillaghajó típussal lesz alkalma találkozni a játékosnak és végre különféle típusú űrbázisok ellen is indíthatók támadások. Ismét lesznek filmszerű jelenetek és az X-WING-énél eredetibb történeti fonál biztosítja a játékos minél fokozottabb elmélyülését a STAR WARS univerzumban. Kilham szerint a TIE Fighter forgatókönyve sokkal gördülékenyebb és kiforrottabb elődjénél. A pilóták kérdéseket tehetnek majd fel, hogy minél több információra tehessenek szert a következő bevetés céljairól, az eseményekről és stratégiákról. Mindenki saját harci taktikákat fejleszthet majd ki és a három nehézségi szint lehetővé teszi a szimuláció képességeinkhez való alakítását. Végül feltűnik egy titokzatos elit társaság is, aki magához csalogatja a császár és a Sötét Oldal hatalma iránt érdeklődő tehetséges, fiatal pilótákat. Tehát a választás a kezünkben van...



DUNGEON HACK

Üdvözlégy kalandozó!
Anonymus üdvözöl minden kalandozót! Hogy ki is Anonymus, nem tudjuk, egy azonban bizonyos, lelkes AD&D rajongó és tehetséges írópalánta, aki a Computer Karácsonyon a legkitartóbb látogatónként jegyezte bele magát a GURU stand köztudatába. A lelkes rajongást tett követte és vasárnap reggel a legnagyobb meglepetésünkre egy játékteszt kerekedett. Sajnos Anonymus sem nevét sem egyéb ismertető jegyét nem volt hajlandó elárulni, de így is azt gondoltuk, érdemes a publikálásra.
Az Elfeledett Birodalmak várnak rád az SSI és a TSR új játékában! (Nem is annyira elfeledettek ezek a birodalmak, mert az Eye of The Beholder 1-3 része alatt megszokhattuk a környezetet ugyanis a szerkesztő szinte tökéletesen megegyezik az ott használttal. Az eltérésekről a cikkben ejtünk szót.)
Lássuk kinek ajánljuk és kinek nem ezt a játékot! Személyszerint azoknak ajánlom, akik szívesen kalandoznak setét labirintusok mélyén és csapdákat rejtő útvesztőkben monstereket üldözve. Kincsek és egyéb értékes tárgyak reményében.
A játékot nem ajánlom azoknak akik AD&D-ben DM-ek, mert az MC-k ismerete ront a játék élvezhetőségén. De akik ismerik a PHB-t, azoknak sincs benne sok újdonság...
Mint a játék címe [DUNGEON HACK] mutatja, egy dungeon vár rád. Illetve sok dungeon vár rád. Miért mondom azt, hogy sok dungeon? Mert a játék véletlenszerű dungeonokban játszódik. A játék mindenképpen jó szórakozást biztosít egy-két hétre. Érdemes többször végigmenni rajta, a dungeon nehézségét átállítva, vagy új karaktert indítva. A játék célja egy szörny legyőzése. Ezt a szörnyet bármilyen karakterrel le lehet győzni, de az előtte lévőket nem, a szintszívást csak a Negative Plane Protectionnal lehet kivédeni, de szükség lesz a Neutralize Poison-ra is ezért Paladin-t, Cleric-et, vagy olyan multi-class karaktert indítsunk, akinek az egyik kasztja Cleric. Szintlépéskor nem kapunk új varázslatokat, de scrollokról tanulhatunk. Ha kőgólem ellen akarsz harcolni, akkor van egy rossz hírem a számodra: a húsgólemet nem tudtam átalakítani. A játéknak még két hibája van, az egyik az hogy időnként kifagy, a másik az, hogy az opcionális szabályokról, a specialista varázslókról és egyéb hasonló dolgokról nem tud, tehát nem ér fel egy igazi AD&D-vel, viszont a kidolgozása nem olyan jó mint a Wizardry 7-é, és még a karaktered is egyedül van, az egy fős "csapat" minden hátrányával. A belső cheat meg az RPG-kben alapvető szabályok felrúgására bíztat. Annak aki mindenképpen AD&D-t akar játszani és éppen nincs kivel, annak megteszi és azt hiszem erre a célra szánta a TSR és az SSI, de egy jó DM-et egy program SOHASEM pótolhat. Nagyon hiányzott a wish meg még több jó varázslat. De ez is csak annak a része, hogy AD&D-t tökéletesen gépre vinni lehetetlen.
A játék azoknak akik még nem játszottak AD&D-t mindenképpen jó szórakozás és hibái ellenére is ajánlom mind nekik, mind a kezdőknek, valamint azoknak akiknek a DM-je éppen nem ér rá.
A játék nagyszerű találmánya a Hall of Heroes! A bajnokok csarnoka azon kalandozókat jegyzi fel, akik jeles tetteikkel kivívták a SSI programozóinak a jóindulatát és experience pontjait.
Rengeteg problémától mentesít az automap funkció is, amelyet a játék bármely szakaszában alkalmazhatunk.
Fontos újdonság a nehézségi fokozatok beállíthatósága. Játszhatunk saját magunk által generált nehézségi szinten. A játék igényeink szerint szigorítja, vagy könnyíti előrehaladásunkat.
Különösen kellemes a különböző szintek nagy változatossága mind grafikailag, mind ellenfelek tekintetében.
A játék alapvetően jó, a kézikönyv olvasgatása és a játék végigjátszása sokakat megnyerhet a kalandjátékok és a szerepjátékok szimpatizánsai közül.
Tehát összegzésül annyit, hogy jó buli, bár a Wizardry színvonalát meg sem közelíti.

Anonymus & Shy



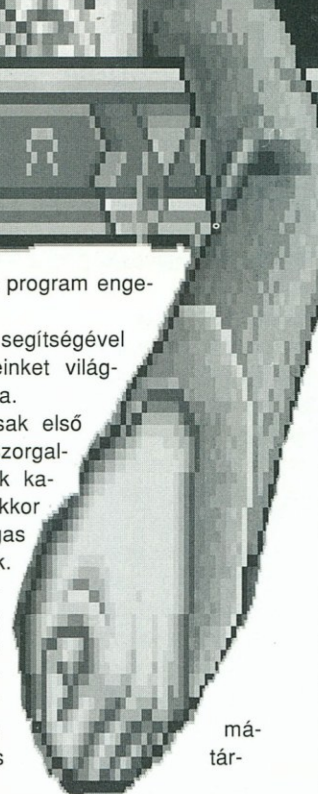
Az SSI mostanában nagyon beindult. Dark Sun, Stronghold és most itt az új stratégiájuk a Fantasy Empire. Szeretem a fantasy-t, s ezért rögtön lecsaptam a játékra tesztelés céljából. Egy gyors 386-os (40 MHz) és négy mega RAM ajánlott. Lehetőségünk van az elején karaktert generálni. A név és a faj meghatározása után döntsük el a morális hovatartozásunkat. Ellentétben a többi RPG-vel itt nagyon sok múlik azon, hogy törvényes, semleges vagy kaotikus a viselkedésünk. Egy törvényes játékos nem szegheti meg könnyen a szövetségeket és nem használhatunk élőhalott csapatokat.

Ha mégis megtennénk eme csúf dolgokat, akkor a DM megfelelő büntető szankciókat fog alkalmazni. Az ellenfelek legyenek egy súlycsoportban velünk, megszégyenítő vereséget szenvedhetünk egy 36-os szintű NPC-től. Ezután a térképen találjuk magunkat, ahol a pozíciónkat a címerünk jelzi. A képernyő tetején foglal helyet a DM. Ő az egész világ irányítója és őrzője. Tőle jobbra, illetve balra találhatók a segítői.

A tenyerükön található gömbök a mágiánk erősségét jelképezik. Három féle mágia létezik, varázslói, papi és druida típusú. A képernyő alján 12 darab ikon helyezkedik el. Balról jobbra haladva először az építés ikont találhatjuk. Ezt megnyomva előhívhatjuk az épületeket tartalmazó könyvet. Talán a legfontosabb épület a keep, enélkül nem tudunk pénzt beszedni és a helyszínen levő csapataink száma is csökken körönként.

A többi épület szerepe elég nyilvánvaló, nem foglalom vele a papírt. Fontos azonban, hogy papi- és varázslói tornyokat csak oda tudunk építeni, ahol erre a program engedélyt ad.

A második ikon segítségével küldhetjük el hőseinket világmegváltó kalandokra. Kezdetben még csak első szintűek, de ha szorgalmasan küldözgetjük kalandozni őket, akkor hamarosan magas szintűek lehetünk. Javaslom ne küldjük rögtön nehéz küldetésekre, mert rövid úton elhalálozhatnak. Siker esetén a jutalmunk mágikus fegyverek és tárgyak.



Ezek segítségével sokkal egyszerűbb lesz nyerni a csatákban. A harmadik ikon a tréningezés, ezzel tudunk új hadseregeket felállítani. A nagyítóval a tartományaink állapotát kérdezhetjük le.

Csapatainkat a következő ikonnal tudjuk mozgatni. Minden mozgás a következőképpen hajtódik végre.

A pajzzsal a címerünk kijelzését változtatjuk meg. Nagy segítség lehet az, ha egyből tudjuk milyen egységeink vannak a területünkön. Hasznos lehet a szövetségek kötése is.

Megfelelő adomány ellenében bárki szövetséget köthet velünk. A hősök által megszerzett varázstárgyakat a királyi kincstárból tudjuk használni. Aranyos kis huncutságokat követhetünk el ily módon a szomszédaink ellen. Természetesen lehetőségünk van mentésre is.

A varázspálcával különféle mágiákkal kedveskedhetünk az ellenfeleinknek. Földrengés, tornádó, halál.

Csak rajtunk múlik mikor melyiket használjuk. A true sight varázslattal az ellenfél harci potenciálját és építményeit vizsgálhatjuk meg. A halott feltámasztással rég elhunyt harcosokat idézhetünk meg.

Ennek ellenszere a turn undead varázslat. Csatán belül is lehet varázsolni, ha van valamilyen mágusunk, pap vagy druida, akkor a csata előtt cast-olhatunk confusion, weather control, vagy bless spell-eket. Mint minden szerepjátékban a cél itt is a tapasztalat szerzése. Experience pontokat kapunk a csatákért és a hősök által végrehajtott tettekért.

A csatákat kétféleképpen lehet játszani. Akik nagyon sietnek, azok számára adva van computerizált csata. A gép lejátssza helyettünk a csatákat (és abban mi a jó?) és csak a végeredményt írja ki. A másik mód a kézi vezérlés, ez már sokkal izgalmasabb csatákat hozhat. Megfelelő taktikával szinte veszteség nélkül nyerhetünk a csatákban. A csata elején aszerint, hogy támadók vagy védők vagyunk, a képernyő tetejére vagy aljára helyezhetjük el a csapatainkat. Itt választhatjuk ki a megfelelő harcmodort, melyek a következők lehetnek.

· assault (minden egység támadásba lendül a legközelebbi ellenfél irányába)

· harass (minden távolsági fegyverrel ellátott egység lőtávolba megy és messziről ütközik meg az ellenféllel)

· barrage (minden lőfegyver katapult és óriás számszeríj tüzet nyit)

· retreat (minden egység visszavonul a legközelebbi barátságos tartományba)

A csata maga felülnézetből látszik, a reguláris csapatoknál egy figura húsz embert jelent. A hősöket és a távolsági fegyvereket egyesével jelzi. F1-től F5-ig irányíthatjuk a támadókat, F6-tól F10-ig pedig a védőket. Ezekkel a funkció billentyűkkel válthatunk át egységről egységre és adhatunk parancsokat csata közben. A képernyőn egyszerre ezer fő lehet. Kétféle radar

FANTASY

segít a tájékozódásban. A kard az aktuális egység életerejét, a pajzs pedig az egész hadsereg állapotát mutatja meg. Ha kastélyt építettek várfalakkal az ellenfelek, akkor oda csak háromféleképp lehet bejutni. Katapultokkal ledönthetjük a fal egy részét, faltörőkosokkal bezúzhatjuk a várkapukat, vagy a mágusainkkal lerobbanthatjuk a falakat. Ha a csata közben nyomunk egy ESC-et, akkor a gép lejátssza helyettünk a csata hátralévő részét. Csata után megszemlélhetjük az emberekben (vagy dwarf, elf, ork, halfling) és épületekben okozott kárt. Ha a reguláris haderőnk túlél három csatát, akkor veteránok lesznek. Újabb három csata esetén elit minősítést érnek el. Ha a hősök túlélik a csatát, egy szintet lépnek.

Ennyi bevezető után elkezdhetjük a birodalom kiépítését. Amíg nincsenek körülöttünk a szomszédok, addig gyorsan vonjunk az uralmunk alá annyi szabad területet amennyit csak tudunk. Ne felejtsünk el a megszállt területeket véglegesíteni egy-egy keep-pel. A gyakorló terek építésével növeljük a hadseregünk létszámát. Minél előbb küldjük el a hőseinket kalandozni. Csatákba csak nagyon nagy túlerővel vagy magas szintű hősökkel menjünk. Ne sajnáljuk a pénzt a szövetségekre, én elkövettem ezt a hibát és nem volt egy leányálom többfrontos háborút vívni.

A csapatok közül ajánlatos az elfeket favorizálni. Remek íjászok, azonkívül nagyon gyorsak. A shadow elfek a crossbow mesterei. Őket csak a legelvadultabb helyeken toborozhatjuk. Minden egység a szülőhelyén harcol a legjobban. Érdemes megfogadni a DM tanácsait. Sok hasznos tippet ad a játék folyamán. Szeretném felhívni a nagyközönség figyelmét egy bugra.

NE HASZNÁLJUNK BALLISTÁT. Gyakran elromlott a program, mivel iszonyúan megnövelte ezek számát. Gondolom hozzáadta a megölt ellenfeleket. Minden egység fenntartása pénzbe kerül.

Ekkora összeget már nem bír ki a kincstáram, s ezért szép lassan leépíti a hadseregemet. Sajnos a hőseimmel kezdi. Mondhatom marhára örültem mikor a 12. szintű druidám eltűnt a pénzhiány miatt. Csatában ajánlatos figyelemmel kísérni a varázslókat. Szabadon kószálva tűzlabdákat hajigál az ellenfelekre. Sajnos nem veszi figyelembe azt, hogy a mi csapatunk se tűzálló. Csak a kezdeti szakaszban használjuk, mert különben több egységünket kicsinálhat mint az ellenség. Ugyanez igaz a druidára, ő mágikus makkokat hajigál a rosszfiúkra. A legjobban a harcosokat és a dwarfokat lehet használni.

Rengetek ellenfelet magunkra tudunk vonni velük és így más egységeket tehermentesíthetünk.

Az elf hősöket legjobb hátul hagyni nyilazni. Sajnos egy hősnél csak egyféle mágikus tárgy lehet.

Néhány szót a mágikus tárgyakról. A legelterjedtebbek a mágikus fegyverek.

Kardok, balták, buzogányok és nyilak szerepelnek +1-+3-ig.A teljesség igénye nélkül néhány mágikus tárgyat és rövid leírását bemutatom.

· Sword of Slowing (akit ezzel a karddal eltalálnak annak a sebessége drasztikusan lecsökken és ezáltal könnyen sebezhetővé válik)
· Girdle of Giant Strenght (egy hegyi óriás erejével püföljük az ellent)
· Medallion of Protection (+2-vel növeli a viselője AC-ját)
· Ring of Regeneration (e gyűrű viselőjének HP-ja csata közben regenerálódik)

Nincs gyógyítás a játékban, minden körben automatikusan meggyógyul mindenki. Nemcsak fegyvereket találhatunk, hanem különféle más hasznos egységeket is.

· Mirror of Life Trapping (e tárgy segítségével az ellenfél egy hősét tudjuk örökre eltüntetni)
· Mirror of Protection (az ellenfelek képtelenek lesznek true sight-ot varázsolni ellenünk)
· Rod of Dominion (ha birtokunkban van ez a pálca, akkor nagyobb lesz a tartományokból befolyó jövedelmünk)
· Staffs of Holiness, Wizardry, Druids (növeli a mágikus szféráink erejét)

Nagyon kellemes játék ez a Fantasy Empire. Nagyon nehéz és néhol kicsit idegesítő.

Ennek ellenére ajánlom mindenkinek, aki szereti a szerepjátékokat és nem veti meg a stratégiát sem.

Tímea és Mocsy



EMPIRE

EUROPEAN CHAMPIONS

A számítógépes játékok széles skáláján igen nagy népszerűségnek örvendenek a manager típusú játékok. Nos, az Ocean jóvoltából most egy újabb trónkövetelő indul az eddig is nagy mezőnyben és nem is rossz eséllyel, mert kiválóan egyesíti magában a taktikai részeket az akció elemekkel.



Az a szerencsés az ilyen jellegű játékokban, hogy gyakorlatilag ennyi bevezető után már mindenki el tudja dönteni, hogy egyáltalán meg fogja-e nézni a játékot. Aki e mellett dönt, az nem csalódik az új alkotásban.

Kezdjük az ismerkedést a főmenüben:

Options - Player Options

· Equal Skills/Individual Skill - Egyenlő, vagy különböző ügyességű csapatok versenyeztetése.

· View Computer - Ha kikapcsoljuk, akkor a gép nem mutatja meg teljes egészében az összes lejátszott mérkőzést.

· Music Off/On - Zene ki/bekapcsolása.

· Match Mode - Az ellenséges csapat aktivitásának beállítása.

· Radar Mode - A radar pozíciójának beállítása (automatikus/manuális).

· Referee Mode - A bíró típusának kiválasztása (lenient-elnéző, average-átlagos, strict-szigorú).

Options - Video Replays

· Load File - Korábban kimentett akciórész visszatöltése.

· Show Replay - Az aktuális video megtekintése.

· Format Disk - Data Disk készítése.

· Auto Replay - Ha nem akarjuk minden gól után megtekinteni a visszajátszást, akkor kapcsoljuk ki ezt az opciót.

· Overhead View - A visszajátszás nézőpontjának kiválasztása.

Teams

A csapatok kialakítására, valamint átberhelésére szolgáló rész. Két lényeges opció található itt, melyet érdemes megemlíteni. Az egyik a jobbra, illetve balra mutató nyíl környéke, mely a csapatok közti váltogatást, illetve a computer/player opció beállítására szolgál. A másik opció a Select Squad, mely segítségével az aktuális csapat tagjait tudjuk cserélgetni, illetve kijelölni, hogy melyikük vesz részt az összecsapásokban. A játékosok kiválasztásában segítségünkre lehet az, hogy minden játékosról megtudhatunk 4 fontos információt (Fitness-erőnlét, Speed-sebesség, Trackling-"nyomkövetés"/labdatartás, Agility-fürgeség).

Friendly Game

Két csapatot kell kiválasztanunk a szokásos módon, melyek barátságos mérkőzést fognak vívni egymással. A már ismert szellemben állítsuk be, hogy a gép játsszon-e mindkét csapattal, vagy átvesszük-e az irányítást. Ha sikerült tisztázni a dolgokat, akkor kattintsunk a Start Match-re és máris néhány beállításra nyílik lehetőségünk:

· Skill Level - 1 és 10 között állíthatjuk be a számítógép által vezérelt csapat erősségét.

· Normal/Team Play - Egyedüli, vagy csapatjáték beállítása.

· Four Minutes - A játék hosszának beállítása (4,8,16,20,40,90).

· Wind - A szél beállítása (None, Light, Medium, Strong)

Cup Competitions

5 körös kieséses rendszerű Ocean kupát játszhatunk itt 32 csapat részvételével. Minden egyes meccs előtt kiválaszthatjuk az alábbi opciókat:

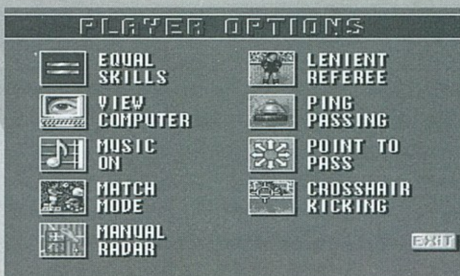
· Fixtures - A kupa jelenlegi állásának kijelzése.

· Start Match - Kiírt mérkőzés lejátszása.

· New Contest - Saját kupa tervezése esetén van szükségünk erre a menüpontra.

League

Lehetőségünk van arra is, hogy a kupában résztvevő országok csapatainak selejtező mérkőzéseit is figyelemmel kísérhessük. Válasszuk ki, hogy a lehetséges 6 terület közül mely csapatait akarjuk megtekinteni. Ha sikerült a dolog, akkor egy hasonló menüt kapunk mint a Cupnál, csak a Standings menü lehet ismeretlen, mely a terület csapatainak állását mutatja.



Tactics Editor

Minden csapat játékát jelentősen befolyásolja az alkalmazott taktika. Nos ebben a menüpontban minden résztvevőnek beállíthatjuk a taktikáját. Az editor segítségével minden egyes emberre megadhatjuk, hogy a különböző szituációkban milyen pozíciót foglaljanak el. Mind a támadó, mind a védekező állásban bepozícionálhatjuk játékosainkat góllövő, illetve szögletrúgó szituációkban. A Zonal kapcsoló segítségével zónánként is változtathatjuk a beállításokat. A számozott körök a preferált passzoló helyeket jelölik.

A játék akció részének irányítása annyira egyszerű, hogy nem érdemes különösebben ecsetelni. Az éppen aktív játékos feje felett a mezének száma jelenik meg ha nincs nála a labda, ha pedig véletlenül mégis nála lenne, akkor egy kis nyíl jelenik meg, s mutatja a helyes irányt. Ha egy

STANDINGS

FA PREMIER LEAGUE

		PL	W	D	L	F	A	PT
1	WIMBLEDON	0	0	0	0	0	0	0
2	WEST HAM UTD	0	0	0	0	0	0	0
3	TOTTENHAM H	0	0	0	0	0	0	0
4	SWINDON TOWN	0	0	0	0	0	0	0
5	SOUTHAMPTON	0	0	0	0	0	0	0
6	SHEFF'LD WED	0	0	0	0	0	0	0
7	SHEFF'LD UTD	0	0	0	0	0	0	0
8	QPR	0	0	0	0	0	0	0
9	OLDHAM ATHL	0	0	0	0	0	0	0
10	NORWICH CITY	0	0	0	0	0	0	0

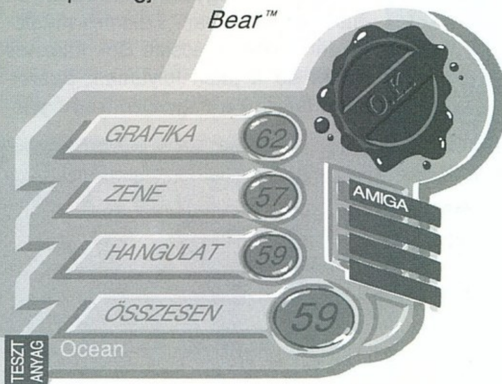
COVENTRY VS IPSWICH TOWN

START MATCH FIXTURES EXIT

kis kört látunk megjelenni egy másik saját játékos feje felett, akkor nyugodtan passzoljuk át neki a labdát, ugyanis ő a felvevő játékos.

Elég tűrhetőre sikeredett az Ocean alkotása, bár nagyon nehéz is lenne elrontani egy ilyen jellegű játékot. A manager típusú játékok kedvelői valószínűleg örömmel fogják forgatni a karácsonyi játékkínálat oszlopos tagját.

Bear™



Rajzfilm adaptációk C-64-en

Mottó: Viiilmaaaaaa! Engedj beeeeee!

A nyolcvanas évek derekán, mikor a jó öreg 8 bitesek kezdtek elterjedni nyugatszerte, megfogalmazódott a kérdés a szoftver-készítők és forgalmazók fejében: jó, jó, itt ez a remek kis gép, játékok is születnek rá, de mi az amivel igazán népszerűvé, világszerte ismertté és keresetté lehetne tenni, és - persze nem legutolsó szempont - mivel lehetne jól megkaszálni a tisztelt fogyasztó-közönséget? Valószínűleg nem okozott különösebb nehézséget párhuzamot vonni a televízió és a monitor képernyője között, így szinte magától adódott a válasz: a monitor képernyőjén televízióból ismert történeteket, személyeket kellene megjeleníteni. S vajon mely történetek és személyek azok, amelyek szinte nap mint nap felnőttek és gyerekek millióit kötik a televízió képernyője elé? Természetesen a mesefilmek, az amerikai rajzfilmgyártás kiapadhatatlan boszorkánykonyháinak mélyéből folyamatosan áradó rajzfilmsorozatok. Érdemes egyébként megfigyelni azt a folyamatot, ahogy ezen sorozatok figurái megszületésük pillanatától kezdve egészen halhatatlanná válásukig mennyire a technika megállíthatatlan fejlődésére hagyatkoztak. Hiszen ezen figurák túlnyomó részben eredetileg képregények számára készültek, majd ezt követően mozihősökké váltak. A televíziózás elterjedésével egyidőben szinte beköltöztek a családok otthonaiba, majd mikor a számítástechnika lehetővé tette, hogy ne csak hetente meghatározott alkalmakkor, hanem szinte bármikor találkozzunk hőseinkkel, sőt mi is részt vehessünk kalandjaikban, menthetetlenül mindennapi életünk részeivé váltak. Most ezen hasábok keretein belül megpróbálunk némi áttekintést nyújtani - természetesen a teljességre való törekvés legcsekélyebb igénye nélkül - ezekről a rajzfilm-adaptációkról.

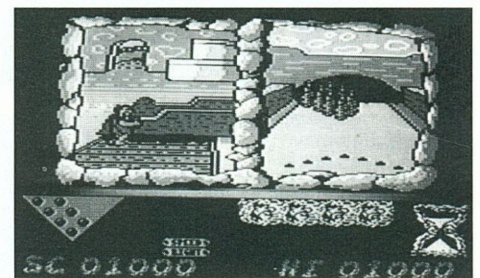
Legegyszerűbb, ha időrendi sorrendben haladunk, így elsőként a **Road Runner** című 1985-ös játékról számolhatunk be. Magyarországon a sokkal szellemesebb Kengyelfutó Gyalogkakukk címmel mutatta be a televízió, - legalábbis magát a rajzfilmet - igaz, csak lényegesen később, valamikor 1979 körül. Az alaptörténés egyébként mind a játékban, mind a TV képernyőn roppant egyszerű volt: főhősünk a módfelett gyors járású postás-madár (madár létére repülni előttünk ismeretlen okból nem tud), akit a gonosz farkas minden eszközzel megpróbál megakadályozni feladata végrehajtásában. Hogy miért, az szintén nem derül ki a történetből, de nem is hiszem, hogy ez lenne a lényeg. Sokkal inkább az, hogy Gyalogkakukkunkat a lehető leggyorsabb reflexekkel irányítva elmeneküljünk a kissé fejetlenül rohangászó farkas elől. Ezt több pályán keresztül kell úgy végrehajtanunk, hogy közben némi táplálékot is magunkhoz kell vennünk az utakon szétszórt magvakból. A játék egyébként grafikailag közepesnek mondható, igaz, ne felejtsük el, még csak 1985-öt írunk, viszont a program utántöltős, ami ebben az időben még eléggé ritkaságszámba ment. A szoftvert jegyzők között olyan neveket találunk, mint az alapsztorit levédő Warner Brothers Corporation, a néhány évvel később világhírűvé vált U. S. Gold, vagy az akkoriban még csak szárnyait bontogató Atari Games Ltd. Mit mondjak, pestiesen szólva nem semmi ez a névsor. Többek közt nekik is köszönhető, hogy a későbbiekben a Commodore 64-es világszerte ismert, és elismert géptípussá nőtte ki magát.

A következő év kínálatából a **Scooby Doo** című anyagot választottuk ki. Tettük ezt azért, mert egyrészt a magyar TV nézők és mozijárók a mai napig nem ismerkedhettek meg ezzel a tündéri kétbalkezes négylábúval, másrészt, mert majd a



'91-es évhez érve szintén az ő főszereplésével valósult meg a stílus addigi történetének egyik legötletesebb grafikájú játéka. Ez a '86-os anyag azonban még szemmel láthatóan tükrözi a programozástechnika gyermekbetegségeit. Viszonylag - legalábbis mai szemmel - a rajzok és animációjuk messze áll a tökéletestől. Az éppen holdkórosságban szenvedő dog (vagy dalmatiner?) szeretne segítségünkkel egy szellemkastélyhoz hasonló épületből kijutni, ami örökéletesítés nélkül - tekintettel a szinte végtelen számban előbukkanó szellemekre - lehetetlennek tűnik. Akkoriban azonban még szívesen tökölődtünk az ilyen, és ehhez hasonló minőségű játékokkal. A programot egyébként a későbbiekben teljesen eltűnt Elite csoport készítette. Eltűnésükben nem biztos hogy szerepet játszott a Scooby Doo sikertelensége. Az 1987-88 években ugrásszerű fejlődésen ment keresztül a programozástechnika. Jöttek a jobbnál jobb szimulátorok, RPG és kalandjátékok. Voltak azonban olyanok, akik még megpróbálták a régi úton járva erkölcsi és üzleti sikereket aratni.

Ilyen csoportosulás volt a G.S.E., amely elsőként (vagy az elsők között) használta



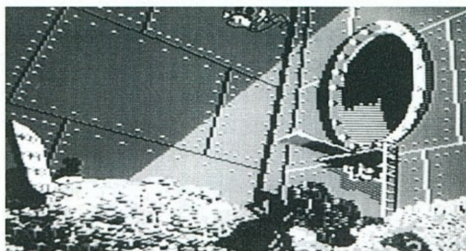
fel a szoftverben is elismerten a William Hanna-Joseph Barbera nevével fémjelzett rajzfilmkonszern ötleteit. A hazánkban máig legendás **Flinstone család** életének egy apró epizódját feldolgozó játék biztos sikerre számíthatott, pedig itt nem is érvényesülhetett a néhány éve elhunyt Romhányi József roppant jó humorú szövege, amely miatt - a szóbeszéd szerint- az amerikai fél visszavásárolta a sorozatot. Szóval a játék: Frédi és Béni (a két kőkorszaki szaki) bowlingozni készül a közeli kocsmába. Ekkor azonban előlép Vilma, és azt a feltételt szabja, hogy a szórakozás előtt ki kell festeni a lakásul szolgáló barlangot. Ebben persze állandó gátolónk lesz a folyton fogyó festék, valamint az ott lábatlankodó Kőkövi Enikő. Ha

ennek ellenére sikerül a munkát határidőre elvégeznünk, már csak Bénit kell legyőznünk bábudöntögetésben, hogy a játékot sikerrel abszolváljuk.1989-ben jelent meg az utolsó primitívnek nevezhető rajzfilmjáték, minden idők legnépszerűbb állatduettjének főszereplésével: gondolom senki számára sem szorul bemutatásra Tom és Jerry, az átok macska és a kisegér, aki némi gonoszságért szintén nem megy a szomszédba. Tulajdonképp roppant egyszerűnek tűnik a feladatunk, Jerry-t irányítva minél több sajtot kell összelopkodnunk az éberen őrködő Tom orra elől. Persze, mire rájönnénk, hogy hogyan is bánjunk a módfelett nehézkes irányítással, már néhány játékot el is veszítettünk.

Érdekes dolog, hogy ugyanebben az évben jelent meg a minden idők húsz legjobb játéka között számontartott Disney produkció, a **Ducktales**. Bár Disney-éknek már előzőleg is voltak próbálkozásaik, - gondolok itt az egész kicsiknek készült gyakorló-oktató programtrióra a **Mic-**



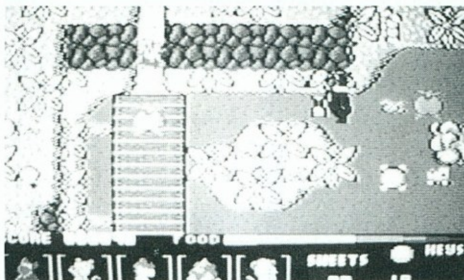


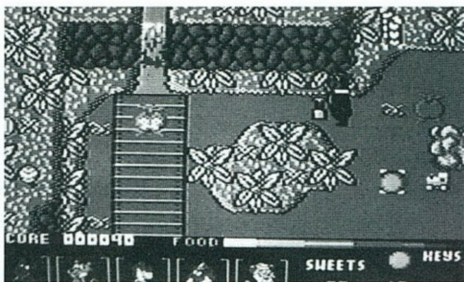


key s Runaway-ra, a **Donald s Alphabet**-re és a **Goofy s Raliway**-re,- átütő sikert csak a Kacsamesék hoztak. A nagyon szép képi megjelenítés mellett nem lekicsinylendő, hogy egy teljesen összetett programmal állunk szemben, melyben nem csak ügyességünkre, de taktikai és stratégiai érzékünkre is szükség van. A színvonalat tovább emeli, hogy a játék négy oldal terjedelmű, így a több napi, esetleg heti folyamatos játéklehetőség is biztosítottnak tűnik.

1990-ben lépett a színre (legalábbis C64-en) Maci Laci, aki az angol nyelvterületeken a teljesen értelmetlen **Yogi Bear** néven vált népszerűvé. Az ő főszereplésével készült játékokban találkozhattunk először a Pal Developments nevével, amely a későbbiek folyamán a Hi-Tec mellett, illetve azzal karöltve a Hanna-Barbera produkciók leghívebb számítógépes terjesztői közé lépett. A biztos siker



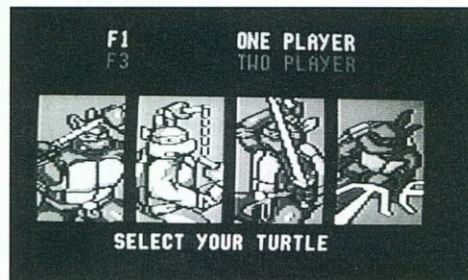




reményében azonnal két Maci Laci sztorival nyitottak, melyek egymástól függetlenek, sőt, stílusuk is jelentősen eltér. Míg a **Yogi and Friends** egy meglehetősen bonyolult labirintusszerű mászkálós-ügyességi játék, addig a **Yogi's Great Escape** egy kissé primitívebb ügyességi árkád-játékban realizálódott. A programok népszerűségére mi sem jellemzőbb, mint hogy a különféle törések miatt a két program mintegy öt címmel terjedt el hazánkban.

Az 1991-es év sűrű terméséből lássuk először a fentebb már említett **Scooby Doo & Scrappy Doo** című munkát. Sokat fecsegni róla nem érdemes, ki kell próbálni. A szép grafika és a sok jó ötlet mellett a zene és hanghatások is jó benyomást keltenek. Nem is beszélve a játék közben a főszereplő által elfogyasztott mérhetetlen mennyiségű Big Mac és SÖR hegyekről. A programot a Hanna-Barbera stúdió jóvoltából a Hi-Tec Software jegyzi.

Egy másik - ekkorra már szintén világhírű - cég, a japán Konami dobta piacra a négy világhódító teknőc számítógépes feldolgozását a **Teenage Mutant Ninja Turtless**-t. Erről a játékról egyöntetűen az a vélemény alakult ki, hogy csak a címszereplők hihetetlen népszerűsége adta el a programot, mert a játék igen csúnyára sikerült, a figurák roppant nehezen kezelhetőek, a terep szinte áttekint-



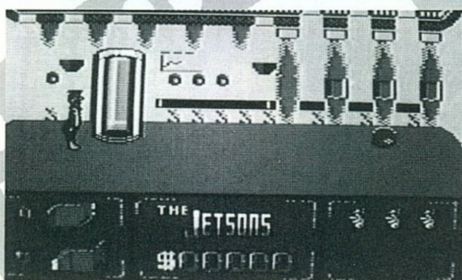
hetetlen, és ráadásul mindez négy oldal unalomban vegyül el. Ha a Konami-tól nem láttunk volna már ennél sokkal de sokkal jobb anyagokat, biztos azt tanácsoltuk volna nekik, hogy hagyják el a szoftver-piacot.

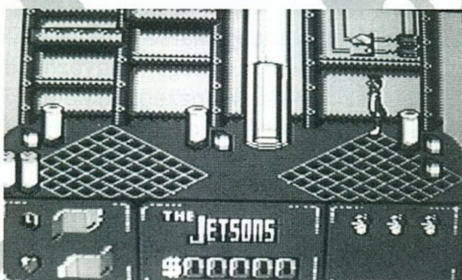
Szerencsére egy évvel később egy másik cég bebizonyította, hogy ebből a témából lényegesen többet is ki lehet hozni, most épp **Teenage Mutant Hero Turtless** címmel. Akár ketten is játszható hamisítatlan platform-játék szép kivitelezésben, remek hanghatásokkal, fél tucatnyi forgatókönyvvel. Egyedül Szecska Mester hiányzik a programból, de sebaj, patkányból így is van elég. *(Gézaaa! Ne politizálj!)* Valószínűleg a C64 hattyúdalát érzékelték 92-ben jó előre a Hi-Tec szakemberei, mert egyre-másra adták ki még addig talonban tartott ötleteiket, melyek természetesen az addig is jól bevált Hanna-Barbera produkciók szellemi termékeire épültek.

Ezek egyike a **Jetson család** feldolgozása, mely némi jóindulattal a Flinstones kőkorszaki történeteinek az űrkorszakba

történő lényegesen sikertelenebb áthelyezésével jött létre. A játékban egyedül Mr. Jetson vesz részt, akinek segítségével különféle tárgyakat kell megkeresnünk a nagyon is bonyolult felépítésű űrbázison.







Ebben persze a szokásos csapdák, és néhány robot is megpróbál megakadályozni minket, de ha van türelmünk, hamar kivégezhető a program.

Nem így **Augie Doggie & Doggie Daddy** története, amely ismét igazolja a régi igazságot: sikeres történethez végy egy gyereket, vagy egy kutyát. Nos, ebben a játékban egy gyerek-kutya a főszereplő, így a siker félig már megvan. S ha a játék szép és mozgalmas - mint ebben az esetben is - akkor teljes lehet a siker. A történetben egyébként Doggie Daddy - a ku-



tyapapa - rendet rakni küldi fiát a ház körül, akinek nem kis nehézséget okoz, hogy az épületet megtisztítsa az egerektől, legyektől és csótányoktól. Gondolom mondanom sem kell, hogy szintén Hi-Tec & Hanna-Barbera produkcióról van szó, ez pedig egy bizonyos mértékű színvonalat mindenképpen garantál.

A legvégére maradt a kedvencem. (Ennyi elfogultságot engedjen meg nekem az olvasó.) Legalábbis ifjú titán koromban ezt a rajzfilm-sorozatot díjaztam a legjobban. A címe a **Flúgos Futam** volt Gézengúz Gusztival, Merci Bercivel, a csini Dili Dolly-val, na és a felejthetetlen sátáni kacajú Mardellel. Az eredeti történet - melyet persze hogy szintén a Hanna-Barbera stúdió védetett le - mérhetetlen ötletességét sajnos a naná hogy Hi-Tec adaptáció csak töredékében adja vissza, mégsem okoz csalódást. Mivel minden pálya megoldása két szálon fut, a változatosság is biztosítva van. Egyrészt az első részekben az autóversenyeken kell helytállnunk - melyben persze bőven találkozunk zsákutcákkal, akadályokkal -, a második részekben pedig az ördögi Gézengúz Gusztival kell összeszedetnünk az apró gonoszságokhoz szükséges tárgyakat, eszközöket. Ha első nekifutásra nem sikerülne, ne aggódjunk. Guszti mindig tudta a megoldást: ha már semmi sem segített, csak elkiáltotta magát - Mardel! Csinálj valamit! - és biztos, hogy minden azonnal megoldódott. Sajnos a mai napig ez az utolsó igazán használható rajzfilmes átirat a 8 bites gépekre, és ahogy a sorozatok egyre alacsonyabb színvonalát, na meg a forgalmazók C64-es érdeklődését elnézzük, már semmi jóra sem számíthatunk a jövőben. Ha azonban valamely csoda folytán ezek a mágneslemezek fennmaradnak, nagypapakorunkban büszkén mutogathatjuk unokáinknak, mivel múlattuk időnket egykoron, mikor ezek a kezdetleges és nevetséges szerkezetek megjelentek a számítástechnika ma már fénysebességgel rohanó fejlődésének kezdeti lépéseivel egyidőben. Biztos hülyének fog nézni a gyermek, ha minden átmenet nélkül egy sikeres pályateljesítés után felkiáltok:
Ssubidubidúúúúúúúú!
(Frédi után szabadon)

Dzsambo Steven

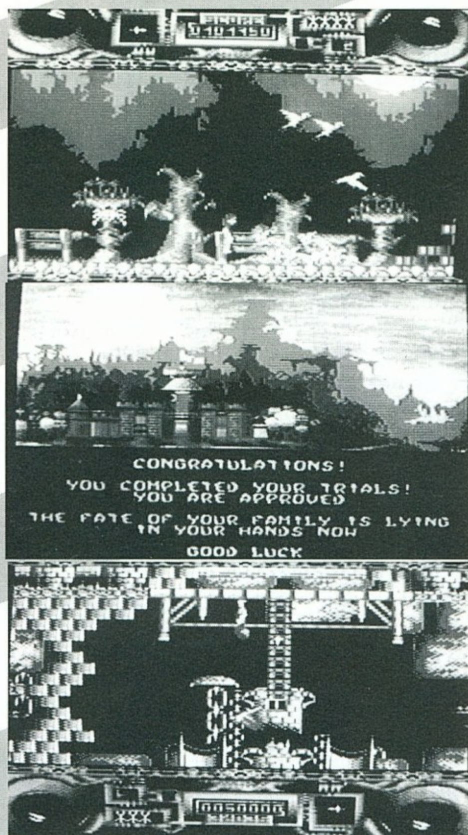
Tales of Boon

Már egy ideje nem telik el úgy hónap, hogy ne jelenne meg az X-Ample-től valamilyen játék. Ahhoz képest, hogy pár évvel ezelőtt még csak egy német demokészítő csapat voltak, elég szépen kinőtték magukat, s néhány, a nemrég megjelent Quadrant-nál nagyobb anyag is számlájukra írható.
Ugye milyen ismerős ez a szöveg!? Nekem is... Hiába, ez a kis részlet már egy kimentett billentyűmakróban található, amit a megfelelő alkalmakkor csak elő kell venni. Tréfát félretéve, jöjjön a mese:
Valahol a világ teremtése után volt az az idő, mikor még a tündérek harcoltak a sötét oldal teremtményei ellen, s a varázslás művészete csak azok számára volt elérhető, akik kiállták a legnehezebb pró-



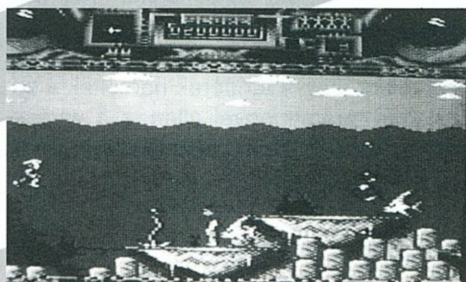
bákat is. A mi mesénk is ebben az időben játszódik, a tündérek völgyében. Gahan volt a király fiának és szeme fényének neve, akivel a völgy napos oldalán élt. Egy szép napfényes délután történt, mikor a szivárvány millió színben pompázott, éppúgy mint azon gyémántok egyike, melyek egy hosszú nap eredménye-

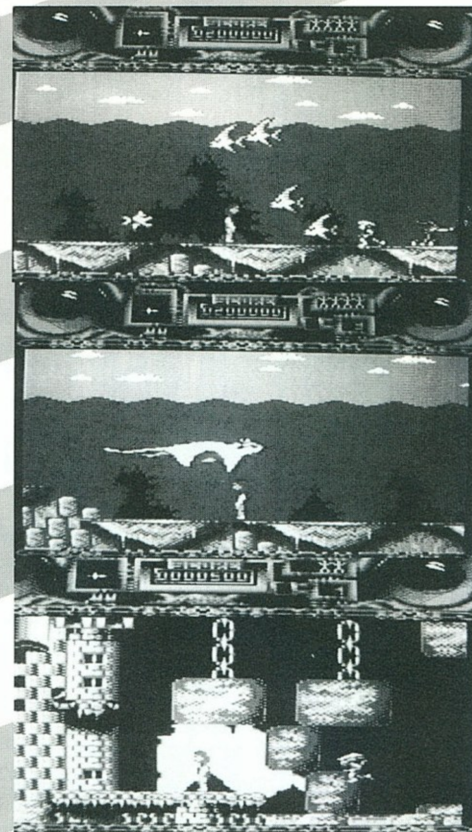
ként kerültek Shawn apjához a folyó mellett található bányából. Hajnalhasadtától lehetett hallani a madarak himnuszát a fák árnyékából. Az elmúlt időkben, mikor még Gahan kölyök volt, sokszor üldögélt azon a sziklán, mely az öregek idején a völgy sötét és világos oldalát határolta el egymástól. Shawn, legjobb barátja is vele volt azon a napon. Shawn 17 éves volt, éppen egyidős Gahannal, csak egy picit gyerekesebb, ám Gahan is nagyon jól tudta, hogy ez a különbség az idő múlásával majd eltűnik. Egyébként sokkal szívesebben játszott vele, mint bárki mással, aki királyi vérből való. Azon a napon épp halászni indultak, mikor megtámadták



őket. Mielőtt Gahan eszmélni tudott volna, már egy leírhatatlan fájdalmat érzett és elvesztette eszméletét. Olyan volt, mintha láthatatlan kezek ragadnák meg lelked legmélyét. Csak alakok árnyékait látta, olyan alakokét, amelyeket az iskolai könyvekből ismert. A teremtmények Lord Kyril udvarából származtak, aki a rossz segítségével a völgy sötét oldalát uralja. Hosszú idő telt el azóta, napok egy álmatlan alvásban, mely úgy tűnt ellopja emlékeit. Egy lassan hallhatóvá váló távoli zaj ébreszti fel álmából, szabadítja meg börtönéből, egy távoli hang beszél hozzá:
- Az én nevem Galvin, Gryak varázslója vagyok. A közelben találtalak meg egyedül és eszméletlenül. Úgy tűnik nekem, hogy ami veled történt, ...

Gahan nem tudta mit akar az ismeretlen mondani, hol volt, mi történt vele, az emlékek halványak voltak. Nem volt biztos benne hol van, ezért megkérdezte az idegent:
- Mi történt velem?
- Nagyon beteg vagy. Az Ardait három sziklája mellett találtam rád, eszméletlenül és sebesülten, fegyverek voltak körülötted.
- Shawn! - kiáltott fel Gahan elszörnyedve. Hol van Shawn?!
- Senki más nem volt a környéken - felelte Galvin -, de kérlek feküdj tovább, gyenge vagy és sebesült.
Igen, Gahan már érezte mellkasában a seb fájdalmát, melyet minden bizonnyal az egyik támadó lándzsája okozott. Galvin enni adott neki, s ellátta sebeit gyógyfüvekkel, melyet Gahan hálásan elfogadott. Az elkövetkezendő hetekben Gahan állapota gyorsan javult, teste még fiatal volt. Egy lándzsa szúrta keresztül mellkasát és valami a fején is megsebesítette. Az öreg varázsló úgy törődött Gahannal, mintha az a saját fia volna, így csak idő kérdése volt, hogy Gahan újra talpraálljon. Két holdtölte után Gahan újra tudott járni, s úgy érezte magát, mint aki újraszületett, de a vágyakozás benne a szülei és az otthona után egyre erősebb lett, valamint egyre jobban érdekelte, hogy mi történt Shawnnal. Galvin soha nem beszélt neki erről, s úgy tűnt, valami szörnyűséget takargat. Az egyik gyönyörű este történt, mikor Gahan és Galvin a lenyugvó napot nézték. s mint mindig, Galvin történeteket mesélt a letűnt korok hőstetteiről. Gahan nem hallotta a szavakat, s a varázsló észrevette, hogy a fiú gondolatai valahol egy másik világban járnak.
- Mi bánt? - kérdezte a varázsló. - Miért nem mondtad el soha mi történt?
Galvin úgy gondolta, itt az idő, hogy a fiú mindent megtudjon.
- Shawn-t Lord Kyril teremtményei rabolták el, mert azt hitték a nyakában lógó amulett alapján, hogy ő a király fia. Az amulettet, amelyet te minden bizonnyal odaadtál neki, elküldték apádnak, s váltságdíjként azt követelték, hogy apád adja át a világos oldal uralmát, aki ezt meg is tette. Apádat egy kastélyba vitték a völgy mögé, s azóta senki se látta. A király barátai embereket küldtek megmentésedre. Csak egy varázsló képességeivel és egy oroszlán bátorságával megáldott fiatalem-





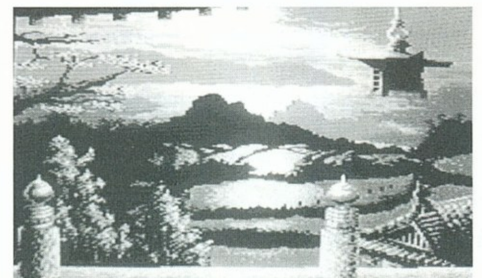
bernek van esélye Kyril legyőzésére. Tudom rólad, hogy a király fia vagy, s látom a tüzet szívedben. Rendelkezel a fiatalság erejével. Mondd, akarsz a fehér mágia szolgája lenni, hogy legyőzhesd Kyrilt? Őszinte leszek hozzád, küldetésed kezdetétől fogva hatalmas veszélyben leszel. A legveszélyesebb próba lesz, mely az életben vár rád!
- Készen állok vállalni a feladatot! - Menjünk az álmok szobájába.
Utazásuk tíz napig tartott, s megérkezésük után további varázslók csatlakoztak hozzájuk. Gahannak három misztikus világot kell álmaiban meghódítania, melyek mindegyike tele van a legfurcsább démonokkal és boszorkányokkal. Meg kell keresnie és össze kell szednie a mágikus tárgyakat, melyek Kyril legyőzésében segíthetik. A szertartás megkezdődött, a varázslók kört formáztak, majd egy rég elfeledett nyelven kezdtek skandálni egy ősi igét. Arkais fehér szellemeit idézték meg, hogy fogják és vigyék a kör közepén álló fiatalt az illúziók világába. Villámok cikáztak át a szobán, fények táncoltak a falakon és a szoba megtelt a tündérek énekével. Gahan fényes fehér kezeket látott, melyek elviszik őt messzire, majd elaludt...
S hogy mi tartozik ehhez a kis meséhez? Egy gyönyörű játék, mely ismét bizonyítja az X-Ample tehetségét. Remélem a képeken is látszik, hogy nem beszélek félre.

Prunoki
Fotó: Ács Zsolt

Logikai játékok C-64-re

negyedik alakzat a legmeglepőbb: ez egy rombusz, amelynek irányítását szerencsétől függően vagy mi, vagy az ellenfél kapja meg. Ha ez leesik, valamilyen, előre meg nem határozható hatást fog gyakorolni a veremben található alakzatokra. Vagy mindegyik oszlop helyére rárak egyet az előbb már említett helyfoglaló négyzetek közül, vagy az összes pályán található négyzetet eltünteti. A joystick figyelését megkeverve megváltoztathatja az irányítást, átszínezheti az alakzatokat, s még kismillió hasonló trükk elképzelhető a játékos akadályozására.

A Knax-hoz hasonló módon itt is sok eszközt használtak fel a programozók arra, hogy az egyszerű alapötletet grafikákkal, illetve hanggal feldobják. A játék minden verem háttereként különböző, az X-Ample-től már megszokottan jó minőségű képet tölt be. A hangok között hallhatunk digitalizált effektusokat is. Egyetlen egy dologgal van csak bajom. Aki az alapokat kitalálta, két játékot ötvözött egybe, az amőbát és a Tetrist. Mindkettő rendkívül jó játék, éppen az egyszerűsége miatt. Az amőba, könnyen megtanulható szabályai



ellenére meglehetősen bonyolult, nagy figyelmet igénylő játék. A Tetris a meglepően kevés alakzattal létrehozott változatos játékmenettel nyűgözi le az embert. Ha a kettőt összekeverjük, az amőba el-

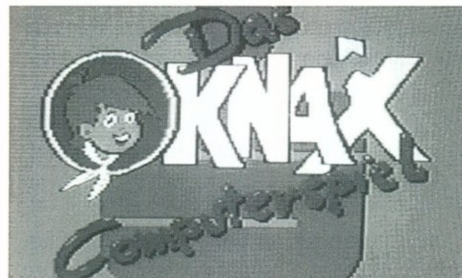


veszti síkbeli jellegét, ebből adódóan egyszerűbb is lesz. A forgatható alakzatok eltüntetésével a Tetris sem tud érvényesülni. Ezen kívül a különböző hókuszpókuszok az eredeti logikai játékokba beleviszik a szerencsejátékot, ami szerintem ront rajtuk. A játék mindenesetre szép, s természetesen az is előfordulhat, hogy csak én vagyok ilyen háklis - ez van.

Knax

Hát ismét itt volnánk, hogy megismertessük olvasóinkat a legújabb németországi játéktermésssel. A két játék közül elsőnek bemutatásra kerülőt a legalábbis számomra eddig eléggé ismeretlen nevű Delta Systems készítette, s ha hinni lehet a pletykáknak, a szponzoruk egy bank volt. Hiába, pénzhiánnyal küszködő programozók sok mindent meg tudnak próbálni az igaz ügy érdekében.

A játék maga számomra meglehetősen besorolhatatlan. Nem lehet igazából sem



a logikai, sem az ügyességi játékok közé sorolni. A kerettörténet helyett, mivel a Knax esetében lényegtelen, foglalkozzunk inkább magával a játékkal.

A bejelentkezés egy látványos címképernyővel történik, majd kiválaszthatjuk a játékosok számát, a nehézségi fokot, valamint a lehetséges két figura közül azt, amelyikkel játszani akarunk. Ha megad-



tuk a játékos nevét, egy felülnézetből ábrázolt pálya fog feltűnni a képernyőn. A cél, adott idő alatt az összes lehetséges mező bejárása. A pályán található egy meglehetősen rondán kinéző izomkolosszus, akinek feltett célja játékosunk eliminálása. A játék kezdete után azonnal elindul felénk, s ha sikerül elkapnia, a játék véget ér. Hogy mi se legyünk teljesen fegyvertelenek és előny nélkül, a pálya széle felé is elmenekülhetünk, ilyenkor az ellenfél nem tud követni. Egy másik lehetséges menekülési mód a csapdák elhelyezése. Mindegyik pályán adott számú csapda elhelyezésére van lehetőségünk. Ha ellenfelünk rálép egy csapdára, büntetésként egy ideig ott kell maradnia, addig is mi szabadon mozoghatunk. Apropó, a pályákat adott idő alatt kell teljesíteni, a hátralévő időt a képernyő bal oldalán található, a játék során folyamatosan fogyó gyertya jelzi. Ha sikerült az összes négyzetet bejárnunk, s az izomagyú még mindig nem kapott el bennünket, továbbmehetünk a következő pályára.

A játék a bejelentkező képernyőn olvasható szövegből ítélve Amigáról lett átírva. A programon látszik az, hogy az egyébként meglehetősen szegényes alapötletet a sok grafikával fel akarták dobni. A program első megtekintésekor ez még határozottan pozitívumnak számít, ám később már zavaró a sok töltés. Ha ez nem lenne, a játékkal üres perceinkben kellemesen el lehetne szórakozni, de így csak nagyon türelmes embereknek merem ajánlani.

Quadrant

Már egy ideje nem telik el úgy olyan hónap, hogy ne jelenne meg az X-Ample-től valamilyen játék. Ahhoz képest, hogy pár évvel ezelőtt még csak egy német demokészítő csapat voltak, elég szépen kinőtték magukat, s néhány, a most megjelent Quadrant-nál nagyobb anyag is számlájukra írható.

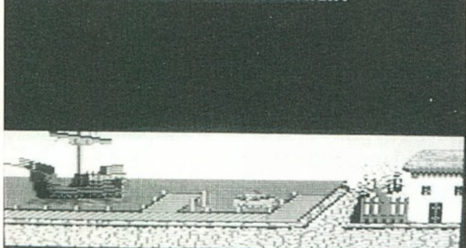
Mint már annyiszor, most is egy már jól bevált alapötletet dolgoztak fel. Egy nyitott verembe hulló tárgyakat kell úgy terelnünk, hogy azonos mintából minimum négy darab kerüljön egymás mellé. Ebben egy másik játékos, vagy másik játékosként a számítógép próbál megakadályozni úgy, hogy ő is dobálja a saját alakzatait. A szerencsésen kialakított minimum 4 darab ugyanolyan alakzatból álló sorok eltűnnek, s az eltűnő alakzatok felett találhatók pedig a Tetrisből ismert módon lejjebb csúsznak. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a dolog, az eddig megismert alakzatokon (az egyik játékosnak kék, a másiknak pedig piros színű gömb) kívül még kettő eshet le. Az egyiket minden esetben a számítógép irányítja, s ez minden funkció nélkül elfoglal egy helyet, evvel megakadályozandó, hogy valamelyik játékos odahelyezzen egy gömböt. A

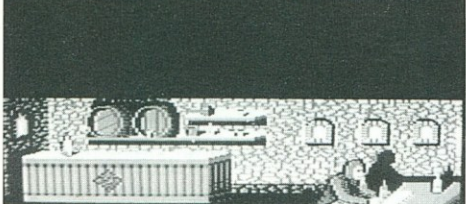


Prunoki

Fotó: Ács Zsolt

A gonosz herceg









Solmar, a barbár



Talis, a boszorkány



Magnus, a varázsló



Baugur, a gazdag tengerparti város kereskedőinek karavánjait sorra kifosztja egy ismeretlen, nagyhatalmú rabló, aki az öldöklések túlélői szerint Kusbar hercegének nevezi magát. A herceg csapatai váratlanul ütnek rajta az úton levő kereskedőkön, s a katonák rohamát egy tűzlabda előzi meg. Sem az útra induló kereskedőknek, sem az őket biztosító városi katonáknak nincs ellenszere a herceg rablóinak váratlan és gyors rohamára, akiket minden bizonnyal egy varázsló is támogat. Kusbar egy hónapon belül már a negyedik karavánt rabolja ki hasonló módszerrel, mikor a város tanácsnokai összeülnek, hogy valami módot eszeljenek ki a herceg megfékezésére. Szóba kerül egy esetleges hadjárat terve, amelyet azonban katonák hiányában kénytelenek elvetni. A karavánok nagyobb létszámú kíséretét hasonló gondok akadályozzák. Kétségbeesésükben már a szomszédos városoktól is kérnének segítséget (amelynek tudvalevőleg még sokáig fizetnék az árát), amikor az egyik tanácsnoknak eszébe jut a megoldás.

Nekem volna egy ötletem! Béreljünk fel idegen kalandozókat, majd azok végeznek a herceggel. Egy láda arany jutalomnak megteszi, s nekünk semmit sem kell csinálnunk. Ezek a ma' gyerekek pedig szeretik a kalandjátékokat...

A tanácsnokok egyhangúan elfogadják a javaslatot, majd felbérelve a Klapanciusz és Trurl mérnökpárost, a felhívást közzéteszik a környező csillagrendszerekben.

(Legnagyobb sajnálatunkra a mesemondó itt mesekeveredést kapott, s bevitték az anakronisztizológiára, ahol is konzorciumot ültek felette a kor legnagyobb tudósai, majd zárt intézetbe utalták, ahol mindennap kétszer megverik, hátha egyszer meggyógyul. Nem kell aggódni, a verés mellékhatásaira azért kap gyógyszert, s ha már megunták, biztos el fogják engedni. A leírást innentől átutaltuk egy megbízhatóbb írónak, de a fentieket azért közzétesszük ország-világ okulására.)

Trurl és Klapanciusz..., szóval a felhívásra összesen hárman jelentkeztek: Magnus a varázsló, Solmar a barbár és Talis a boszorkány. Magnus a tűzhely mellől kelt fel, hogy beszerezze az új botra valót, Solmar egy varázsló emberei elől menekülve jutott el a városba, Talist pedig a falujából üldözték el, avval a kitétellel, hogy esetleges nem kívánt visszatérése bárki szabad prédájává fogja tenni. A város urainak dönteniük kell: melyiket bízzák meg a nagy feladattal, ki fogja feloldani a gonosz herceg fenyegetését.

A játék irányítása ettől a pillanattól a kezünkben van, nekünk kell választani, hogy melyik karakterrel akarjuk játszani a történetet. Solmar, bár életében egyszer már beleolvasott egy varázslókönyvbe, nem tud varázsolni. A varázsló nem túlzottan ért a fegyveres harchoz, a boszorkány pedig inkább varázsolni tud, a harchoz csak kevéssé ért.

A játék során az aktuális helyszínt a képernyő alján található kép jelzi, a sztorit pedig előre felkínált opciók alapján irányíthatjuk, mint az remélhetőleg a képeken is látszik (jelenleg még nincsenek készen). Egy picit szerepjáték, egy picit kaland, a játék írói megpróbáltak egy kellemes keveréket összeállítani.

A cél nem rossz, de mint mindenen, ezen a játékon is látszik az az iszonyatos nagy fáziskésés, amit csak mostanában kezd pár csapat ledolgozni. Látszik, hogy mind a játék kiadója (Othis Software), mind a készítői igyekeztek profiként végezni a dolgukat, pár hiba mind a két fél részéről becsúszott. Ha a szerkesztőségnek küldött példány már a végleges változat, az elég szomorú, mert már pár percnyi játék után találtunk benne hibát. Szintén programozói hibára vall néhány olyan dolog, mint az intro után megjelenő gyönyörű kék képernyő (video reset utáni állapot). A kézikönyv jó, csak nem kéne bele annyi helyesírási és stilisztikai hiba. Egy gyöngyszem: *"A megfelelő cselekedet kiválasztása a szövegmezőben látható lehetőségek mellett megjelenített számoknak megegyező billentyűk megnyomásával lehetséges."* Arra, hogy ilyenek ne csússzanak át, igazán lehetne figyelni.

Prunoki
Fotó: Ács Zsolt



A RÚNA FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN MELLÉKLETE A GURUBAN

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy

KÖNYVKIADÓ KFT

Előbeszéd

Nem tréfadolog: több mint egy hónapja kísért az ország utcáin a M.A.G.U.S., és (ígéretünkhöz híven kissé összementen) itt vagyunk mi is, hogy az eseménynek örvendezzünk. A "keményvonalas" GURU-olvasók örömét fokozandó: idén már csak ezt a néhány oldalt ragadjuk el tőlük - a szerepjátékosoknak pedig, akiket a M.A.G.U.S. érdekel jobban, bátran ajánljuk a februárban startoló nagy RÚNÁ-t.

Az itt fennmaradt rovat fő célja a figyelemfelkeltés lesz. Itt adunk hírt először az előkészületben lévő kiadványokról, melyek mindkét lap vásárlóinak figyelmére számot tarthatnak. Itt közlünk néhány olyan fontos "apróságot" is, melyek terjedelmi vagy egyéb okból nem kaphattak helyet a tárgyhavi nagy RÚNÁ-ban, sőt, akadnak majd átfedések is. El tudunk képzelni táblázatokat, helyesbítéseket, melyek fontosságára az olvasók hívják fel figyelmünket. A cél ilyen esetekben csak az lehet, hogy a segédeszköz minél több játékoshoz jusson el - olyanokhoz is, akik valamely okból nem váltak a nagy RÚNA előfizetőivé vagy rendszeres vásárlóivá.

E rovatra is áll, amit terjedelmesebb testvére s a M.A.G.U.S.-kiegészítők kapcsán már leszögeztünk: tartalmát igyekszünk az igényekhez alkalmazkodva formálni. Mit sem veszített fontosságából, mint összekötő kapocs a szerepjátékok és az elektronikus játékok világa között - olyannyira nem, hogy voltaképp csak a csúcsa egy hatalmas jéghegynek, melynek mélyén az első M.A.G.U.S. alapú számítógépes játékprogram alkotói tevékenykednek. A premier 1995 tavaszára várható, s bár ez az időpont (a számítógépjáték-ipar ismerői és a gyakorlott M.A.G.U.S.-várók számára aligha meglepő módon) jócskán eltolódhat, a tény tény marad: rövidesen új színnel gazdagodik kínálatunk, s a monitor-szerte folytatódhat a kalandozás. Ami szinte már bizonyosnak látszik: a program először PC-re jön ki, a terjedelmének leginkább megfelelő hordozón, CD-ROM-on. És követi majd a többi...

És ha már a terveknél, ígéreteknél tartunk: valószínűleg még '94 folyamán megjelenik az első ynevi témájú Dale Avery-regény (magyar címe még nem ismeretes), mely a déli Shadon birodalom egy tartományába, a kies és titkokkal teli Felföldre vezeti az olvasót. Chapman <MI>Karnevál<D>ja, a Gorduin-ciklus soron következő kötete kissé megelőzi - erről bővebbet a nagy RÚNÁ-ban találhatnak a széria kedvelői -, nemkülönben az AD&D Forgotten Realms világában játszódó kalandtörténet, R.A Salvatore Sötét elf trilógiájának első kötete, melyből a nagy RÚNA induló száma részletet is közöl. De hah... elég a szavakból! Tovább, kalandra fel!

Gáspár András

A Valhalla Páholy hírei

Sok olyan kérdés merült fel az utóbbi időben, melynek megválaszolása nem tűr halasztást, némely dolgokat pedig mi magunk szeretnénk tisztázni. A M.A.G.U.S., noha sikeréhez nem férhet kétség, korántsem tökéletes. A levelekben kapott hibajegyzékeket ezúton is - kit tudja hanyadszor - szeretném megköszönni, hatalmas segítséget jelentettek. A hibák gyűjtése január 20.-ával zárul le, az addig kapott leveleket közvetlenül fel tudjuk használni, ám az utánna érkezőknek is örülünk - igaz, az általuk javasolt hibaigazítások már csak a nagy RÚNA hasábjain jelenhetnek meg. Mondom ezt azért, mert február végén megjelenik a M.A.G.U.S. második, javított kiadása. Ebben az elgépeléseket, tördelési hibákat, no meg a táblázatok következetlenségeit küszöböljük ki - arra azonban, hogy bővebben kifejtsünk egy-egy kérdést, vagy jobban megmagyarázzunk egy témakört, nincs most lehetőségünk. Reményeink szerint, a második kiadásban változik a papír és a nyomás minősége is, hisz ezek mind nem úgy sikerültek, ahogyan szerettük volna. Ha az istenek is úgy akarják, a papír fehér lesz és nem sárga, a szürke az szürke, és a fekete is fekete.

Más. Ámbár januárra terveztük a nagy RÚNA megjelenését, mégis, hogy mindenki megelégedésére szolgálhasson, a február 7.-ei kiadás mellett döntöttünk. Tehát nagy RÚNA ezentúl minden hónap 7-én jelenik meg. Ugyancsak februártól megindul a M.A.G.U.S. kiegészítők áradata. Elsőként a "Készlet Játékosoknak" kerül az utcára, melyben a karaktergeneráláshoz szükséges összes táblázatot összegyűjtöttük - ezt igen sokan kérték - és tíz, négyoldalasra bővített karakterlappal egészítettük ki. A következő kiadvány kezdő kalandmodul lesz, de márciusban megjelenik egy 4-6. szintűek számára készített is. A Valhalla stáb nagy erőkkel dolgozik egy külön BESTIÁRIUMON, melyben legkevesebb 150 új ynevi lény leírása és ábrája lesz. Miután azonban hely és időhiány miatt a M.A.G.U.S.ban található Bestiáriumban nem - vagy csak alig - voltak képek, az külön kötetben megismételjük az onnan is merős szörnyeket, ezúttal rajzokkal együtt.

Tavaszi kiadását tervezzük a STAR WARS szerepjátéknak, csupán a megfelelő időpont kiválasztása - és a nyomda igérete hibádzik. A jogtulajdonos WEST END GAMES ugyanis olyan minőségi követeléseket támasztott, melynek betartása ma Magyarországon még igen kemény diónak mutatkozik.

Megint más. A Valhalla Páholy Könyvklub tagjainak üzenjük, hogy aki a tavalyi év utolsó negyedében fizette be a tagdíjjat és még nem kapta meg a tagsági kártyát - ne aggódjon. A belépését az idei 94-es évre könyveltük át. Ugyancsak természetes, hogy a tavalyra ígért könyveket, amint megjelennek, elküdjük a tavalyi megrendelőinknek, minden újbóli megrendelés nélkül. Az ajándékkötet kicsit csúszik, de azért nem marad el - sajnos az év végi hajszában a nyomda nem tudta vállalni a relatív kis példányszámú (3500 pld.) kötet kinyomtatását.

Szeretném nyomatékosan felhívni minden kedves klubtagunbk figyelmét, hogy csak azokat a könyveinket és csak olyan sorrendben tudjuk küldeni, melyek már megjelentek. Ha tehát egy kötet még nem látott napvilágot, akkor sajnos nem kerülhet postázásra.

FIGYELEM!

FELHÍVÁS!

A Valhall Páholy Könyvklub telefonszáma:

182-0430

Felhívnánk minden tisztelt érdeklődő figyelmét, hogy ügyfélfogadást csak hétköznal 10 és 15 óra között telefonon tartunk. Egyéb időpontokban a könyvklubbal kapcsolatos kérdésekre nem tudunk válaszolni. Kérjük, hogy a kiadó munkatársainak munkája érdekében NE keressenek könyvklub ügyben személyesen, vagy a megjelölt időponton kívül telefonon!

A kiadóban régebbi és újabb könyvek sem kaphatók, vásárlási igényükkel az utcai könyvárusokat, valamint a könyvesboltokat keressék fel!

Megértésüket köszönjük!

Kalendárium

A M.A.G.U.S. megjelenése óta hozzánk érkezett levelek nagytöbbsége - teljesen jogosan - szemünkre vetette az időrendi táblázat hiányát. Kaptunk persze egyéb javaslatokat is, ám azoknak a teljesítése meghaladja az itteni RÚNA lehetőségeit. A mostani Kalendárium e hiányosságot próbálja pótolni legalább alapszinten, s remélem, a sokaknak segít az ynevi történelemben tájékozódni. Elsőül Észak-Ynevet kerítettük sorra, míg a következő szám a Sheraltól délre húzódó vidékről ad majd számot. Az itt közölt adatok olykor egészen pontosak, olykor - a történetírás sajátságait követve - hozzávetőlegesek. Az államalapítások időpontja mindig is kérdéses marad, hisz csak a legritkább esetben köthető egy ország születése egyetlen évszámhoz. A kezdet időpontját - az esetek döntő többségében - az adott ország hagyományainak, legendáinak megfelelően közöljük. (Az ynevi időszámítás alapja Pyarron megalapításának dátuma, tehát a város felépülésének évét vesszük P.sz. 0-nak, míg P.e. - Pyarron előtti; P.sz. - Pyarron szerinti (utáni) időpontot jelöl).

KYR BIRODALOM
Születik: P.e. 20.000
Bukik: P.e. 3012
(Második Gra-Tinol-i csata)

ANÚRIA
Születik: P.e. 3008

GODORAI BIRODALOM
Születik: P.e. 2968
Bukik: P.sz. 1024

GRO-UGON
Létezik: P.e. 2800-tól
Egységes állam P.sz. 2310-től

DAWA BIRODALOM
Születik: P.e. 2017
Bukik: P.e. 716

RIEKI DÉMON-CSÁSZÁRSÁG
Születik: P.e. 2259
Bukik: P.e. 698

THONGORIAI KIRÁLYSÁG
Születik: P.e. 1874

TITKOS SZEKTA
Alapítva: P.e. 1374

DORAN
Születik: P.e. 1214

NIARE
Születik: P.e. 806
Megnyílik: P.sz. 400-460

TENGERI VÁROSOK
Születnek: P.e. 698

VÁROSÁLLAMOK
Születnek: P.e. 698

ERIGOW
Születik: P.e. 472

EREN
Születik: P.e. 411

HAONWELL
Születik: P.e. 411

GIANAG
Kezdődik: P.e. 411

TIADLAN
Kezdődik: P.e. 287

TORON CSÁSZÁRSÁG
Születik: P.sz. 175

KHARE
Születik: P.sz. 279

DWYLL UNIÓ
Születik: P.sz. 388
Egységes: P.sz. 1534

KELETI BARBÁROK
Születik: P.sz. 477

ILANOR
Születik: P.sz. 576

RIEGOY VÁROSÁLLAMOK
Születnek: P.sz. 930 körül

ENOSZUKE
Születik: P.sz. 1131
TARIN TÖRPEBIRODALOM
Születik: P.sz. 1179

SIRENAR SZÖVETSÉG
Születik: P.sz. 1196
OILAN
Születik: P.sz. 1199

ÉSZAKI SZÖVETSÉG
Születik: P.sz. 1249
Doran csatlakozik: P.sz. 1457
Dwyll Unió csatlakozik: P.sz. 1678

KROVAL
Születik: P.sz. 1710

ABASZISZ
Születik: P.sz. 1742

INKVIZÍTOROK SZÖVETSÉGE
Alapítva: P.sz. 1891

IKREK SZEKTÁJA
Alapítva: P.sz. 2176

KARD TESTVÉRISÉG
Alapítva: P.sz. 2227

YLLINOR
Születik: P.sz. 3592

RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET

FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ

MUKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
JAKAB ZSOLT
KOVÁCS ADRIÁN

[illegible]



Halihó! Jó reggelt/napot/estét/éjszakát mindenkinek attól függően, hogy mikor került abba a felemelő helyzetbe, hogy az új év első friss és ropogós GURU-jának még frissebb még ropogósabb és nem utolsó sorban dupla méretű levelezését olvashatja. Nem kell persze megijedni, a dupla méret csak erre a számra lesz igaz, a következőre már nem, mert akkor már négy oldalt kéne teleirkálnom hülyeségekkel, és az nekem már sok. Ebből a T. nagyérdemű úri közönség már ki is találhatta, hogy ettől a történelmi pillanattól kezdve a levrov. (írd és mondd) kettő oldalra növekedett. Hurrá-hurrá. Jobb lesz ehhez hozzászokni, mert ez most már így is marad mindaddig, amíg meg nem változik. Mert 1994 a változások éve lesz! Ebben egészen biztosak lehettek, de erről most nem kívánok részletesebben zagyválni, mert egyrészt minek, másrészt pedig még nem is lehet pontosan tudni mindent, csak azt, hogy nagy dolgok vannak készülőben (mint például a vacsorám, ami ha jól sejtem perceken belül készen is lesz). Most lehet örülni, ugrándozni, körbeszaladni a szobában, megfújni a szilveszterről maradt papírtrombitákat stb, stb. Aztán ha mindenki szépen összetakarította a nagy örömünneplés közben keletkezett romokat, akkor lehet szépen tovább olvasni. Itt az ideje ugyanis, hogy belekezdjünk szürke kis életünk megszínesítésébe.

Kezdeném is mindjárt egy olyan levéllel, aminek azt az elcsépelt és dögunalmas címet is adhatnám, hogy **"A tévedések vígjátéka"**, de nem teszem mert minek. Viszont a levelet teljes egészében leközlöm, ami mától kezdve nagy dolognak számít, mert erről le fogok szokni, sőt már le is szoktam (mondtam, hogy változnak a dolgok). Sőt, olyat teszek, amit eddig még soha: a válaszokat a levél közbe szúrva adom meg, mert félek tőle, hogy a végére érve elfelejtenék dolgokat. A levél ugyanis döghosszú (legalábbis begépelni).

Szia Brazil! Több okból is írok nektek, úgyhogy pontokba szedem magamat.

1. Emlékszel még a '91-es év Computer Karácsonyaira (hogyne emlékeznél, a Csoki-bulin ti is ott voltatok)? Volt ugyebár a Csoki-576 party a Puskin utcában, meg az ArtGame (Led by Gyu/MuffBusters) *(Mi van??? - Brazil)* rendezvény a BME-n (itt egyébként a kiszemelt ősi Toyotát valaki elhappolta előlem, egy bizonyos Marinov Gábor: ugye, nem Gaborcáról van szó? Félek tőle, hogy igen) *(De róla. Tudom, sose fogod elhinni, de tényleg tök szabályosan nyerte meg azt a roncsot. - Brazil)* Hogy a kettő közül melyik volt az anti, azt nem tudom, bár szerintem mindkettő. A rendezvények kiütötték egymást, az egységes comp. karácsonyokhoz képest totál bukás volt mindkettő. '92-ben úgy látszik, okultak a rendezők, mivel egy egységes - és ami fontos: sikeres! - partyt rendeztek a BME-n (Naivan azt hittem, nyerek a ti kis korrupt tombolátokon - na sebaj majd idén!) *(Hogy te milyen kis kedveseket gondolsz rólunk. Mi az hogy korrupt? Nono! - Brazil)* Erre idén? A CoV és az 576 a szokásos (állítólag immár 10 éves) BME bulit hirdeti, ti pedig megint a Puskinnal jöttök. A dolgok fenemód ismétlik egymást, kivéve egyvalamit: kisilabizáltam, hogy a BME-s bulin lesz a CoV, az 576 és a Csoki is, a hirdetésekből ítélve nagy erőkkel (videoernyőkkel és egyéb ígéretek). A BME mellett szól az is, hogy ez már egy befutott rendezvény. Igaz ugyan, hogy a két rendezvényt csak 15 perc és egy belépődíj választja el, de ezt már '91-ben tudtuk. A ti partytokról egyelőre annyit tudni, hogy lesz, a Puskin utcában és a másikkal egyidőben. Azt hiszem mindkettőre elmegyek ('91-ben is így tettem), de remélem nem lesz bukás egyik party sem. Ha közeledni láttok, rejtsétek el a tombolát, különben mindeneteket elnyerem és még Shy kinőtt pólóját is kénytelenek lesztek eladni!

Stop! Egyes számú megszakítási és beledumálási pont. Végtelenül kényelmes és korrekt helyzetben vagyok most, amikor válaszolok, mert a leveled még a Computer Karácsony (továbbiakban CK) előtt jött, én meg bőven utána válaszolok. Szerintem mostanra már te magad is megbántad, hogy ennyit írtál és spekuláltál tök feleslegesen, mert remélem neked is feltűnt, hogy csak egy CK volt. Mégpedig a Puskin utcában, ahol mindenki, (ismétlem: mindenki) ott volt, akinek ott kellett lennie, és senki nem csinált semmiféle antibulit. Lehet, hogy feltűnt, de ha nem, akkor azért elárulom, hogy ez nem a mi, vagyis a GURU, hanem mindenki bulija volt. A GURU-ban azért jelent meg más (egyébként a jó) cím, mert hírszerzésünk hallatlanul jól működik és hát nem véletlenül dolgozik nekünk a CIA meg a KGB is. Ebből is látszik, hogy a nálunk leközölt információk mindig iszonyú pontosak. Kivéve amikor nem. A '91-es és 92-es CK-ról pedig most már nem kívánok vitát nyitni, mert fölösleges. Ha megkérhetnélek, te is fejezd szépen abba a fejtegetéseket, mert több dolog miatt úgy tűnik, hogy kissé hiányosak és néha tévesek az információid, amik alapján sok hülyeséget lehet gondolni. Kíméljük meg egymást, jó? El ne felejtsem: a Shy üzeni, hogy a kinőtt pólói továbbra sem eladók!!! Ok, levél folytatása következik.

2. Sok Amigás, PC-s, 64'er ismerősöm van (élő Atarist még nem sikerült elejtenem), megkérdeztem őket, és meglehetősen rossz véleménnyel vannak a SEGA rovatról. Íme a véleményük:

- nincs az a hülye (még ha SEGA-s is), aki azért a két oldalért, amin ráadásul 3 fajta SEGA van, 179 Ft-ot fizetne.
- ha eddig nem vetted volna észre, a rovat az Amiga-PC erőket egyesült véleményre késztette, ez az apokalipszis közeledtét hirdető jel.
- ha mindenáron konzolt akartok, írjatok a CD[32]-ről vagy a Jaguárról (bár ez nem annyira konzol, de játékgép), vagy válogassátok össze úgy az Amiga/PC programokat, hogy legyen konzol verziójuk is (nem könnyű feladat, azt elismerem). Remélem mielőbb léptek, mert ez így nagyon nem jó.

Kettes számú beledumálási pont, avagy apokalipszis itt és most. Azonnal tessék békén hagyni a SEGA rovatot mindenkinek. Shy az előző szám introjában már megírta, hogy miért van, ott el lehet olvasni mindenkinek, azért sem írom le még egyszer. Csak azt tudnám, hogy miért kell egyből valamit bántani csak azért, mert más mint a többi. Még csak helyet sem vesz el az Amigás vagy PC-s játékprogramoktól, hát akkor meg miért akarjátok rögtön kirobbantani az újságból? A szemellenzőket is nyugodtan le lehet venni, nem árt néha körülnézni, hogy másutt mi újság.

3. A Rúnáról: A M.A.G.U.S.-sal semmi bajom (azon kívül, hogy szerintem már sosem fog megjelenni), azonban Novák Csanád stílusát nem szeretem (noha a VP a kedvenc kiadóm). Az a hangnem, ahogy Szigeti Sándor nagyszerű kritikájára (Bíborhold) válaszolt, arra vall, hogy a kritikát nagyon nem bírja (noha a kritika hasznos dolog, segít a kritika alanyának a további hibák elkerülésében. De!!! Kritika nem egyenlő az ostoba vádaskodással, mindenben hibát kereséssel. Mindenesetre, akármit mondjon és írjon Novák barátunk, ez egy hasznos és jó kritika volt!), elkövetője szarkasztikus humorával (?) ostorozza. A Fantasyconon egyébként én is ott voltam, és a szervezés tényleg nem volt valami csúcs. A ti telefonotokat is megadták info telefonként, csak az infot felejtették el közölni veletek (legalábbis a számot felhívva ezt hallottam).

Hármas számú beledumálási pont, mindössze csak annyi, hogy részemről no comment. Én nem voltam ott, ezért akármit mondanék, az nagy hülyeség lenne. Talán csak annyit, hogy legközelebb majd valaki más megmutathatná (duma helyett), hogy hogyan is kell egy ilyen rendezvényt csinálni. Tényleg, megvetted már a M.A.G.U.S.-t?

4. Rólatok: a papír GURU a hazai játék-orientált lapok közül kétségtelenül a legjobb: kellemes design, finom humor, leírások a legújabb anyagokról, DEMO rovat stb. Hiányolom viszont a régi lemez GURU-ból megszokott "hónap novellája", vicc, "Játékfúrás" és még sorolhatnám mely rovatokat. Nem akarok vádaskodni, de ha a PC GURU-ra van időtök, akkor a lemez GURU-t is feléleszthetnétek.

5. Questions: van-e még Equalizer (ha igen, hol, hány szám, mennyiért)? Melyik volt a lemez GURU legutolsó száma (évfolyam/szám)? Mi van a FISH akciótokkal? Hány olvasótok van?

Zárom soraimat, maradok hű barátotok, olvasótok: Gyula. UI: Gyors választ kérek (t.i. kisdobos én is voltam - éljen a Mókus őrs!) (Fehér Gyula, Budapest)

Utolsó beledumálási, egyben válaszolási pont. Annak roppantul örülök, hogy tetszik a lap, meg annak is örülök, hogy hiányolod a lemez GURU-t, csak ez utóbbi problémádon aligha tudok segíteni. Az ugyanis erős túlzás, hogy a PC GURU-ra "van időnk", mert mostanság semmire sincs időnk, de ha már valamit csinálunk, akkor olyat csinálunk, ami jobban megéri.

És az nem titok, hogy a PC GURU egy igen nagy sikert elért valami (példányszámilag is), amit megéri csinálni, szemben ugye a lemez GURU-val, ami sokaknak tetszik, de azért inkább lemásolják, mint megveszik... Kapizsgálod már? A lemez GURU régi rovataiból pedig helyszűke miatt nem kerülhetett bele sok minden a papírújságba. Sorry. A legutolsó lemez GURU az olyan régi, hogy már én sem emlékszem rá, de hátha a Chri$ta majd szövegjavítás közben beszúr ide egy dátumot évfolyam/szám kiegészítéssel együtt... (93/1-es szám, azaz a III. évfolyam 1. száma, mely '92 szeptemberében jelent meg - JOCO) Equalizer most éppen nincs, de lesz még, csak várjátok ki a végét. FISH PD lemezek ügyében pedig JOCO úrnak kell direktben levelet írni, az egy bevált módszer. (Az egyszerűség kedvéért ide szúrom be az információt: 1 és 930 között minden Fish lemez megrendelhető - egy lemez ára 120 Ft + postaköltség - katalógus lemez nincs, de a KingFisher program és adatbázisa segítségével megismerhető a lemezek tartalma. A program és adatbázisa két lemezen kapható meg: 2, azaz kettő jó lemez és válaszboríték (+ bélyeg!) küldésével, vagy az ismertetett tarifával megrendelhető. - JOCO) Utolsó kérdésedre pedig a pontos válasz: sok.

Levél Amerikából

Hi GURU! Üdvözlök mindenkit odahaza! Én egy előfizető vagyok, és most éppen egy egész évet lógok. Nem máshol, mint Amerikában. Pontosabban Philadelphia egyik külvárosában. Már augusztus vége óta itt vagyok, és már kezdenek jelentkezni az egyre súlyosabb tünetek. Hogy milyen tünetek? A Tóth Gábor levelében említett gépfüggőség tünetei: naponta órák eltöltése computer áruházakban, az utcán az emberek leszólítása, hogy van-e computere stb. Mint az előbbiekből kiderült, a gépemet (PC) otthon hagytam. Egy szerencsém van: jó édesanyám utánam küldi a GURU-t!!! (...) (Katona Tamás)

Meg vagyok hatódva. De tényleg. Kedves előfizetőnk még oly távol kis GURU-jának szülőföldjétől is gondol ránk, hát ez igazán rendes dolog. Levelének többi részében egy csomó infot közöl még mindenféle dolgokról, de ezeket nem csépeltem be, mert ugyan érdekes dolgokról ír (árak, Sega-CD stb), de olyan hosszan, hogy azt a kicsiny ujjaim számottevő kopás nélkül nem bírnák ki. Különben sem mindenkit érdekelne (ez most a megmagyarázás második fele volt). Szegény Tamás, remélem jól bírod a megpróbáltatásokat így gép nélkül, és talán már az elvonási tünetek is kezdenek elmúlni. Ha mégsem, akkor irtózatos sebességgel szerezz be egy gépet, és olvasd tovább a GURU-t, az segít.

Heveny iskolaundor

Greetings for GURU! Fenékig tejfel az élet, ha az ember a GURU Team tagja. Különböző előnyökkel jár: az ember játszhat egész nap a Civilization-nal, Simant-tal, Simcity-vel, ha úgy hozza kénye-kedve: Wizardry 7-tel stb. Külön bejáratú gépe van: Amiga 4000, PC AT 486 stb... Azonkívül nem kell minden reggel (kivéve szombat, vasárnap) arra ébrednie, hogy már nem alszik, és már megint iskolába kéne menni - 486-ost kéne venni - különben is, az iskola káros az egészségre: 8×45 percet 1 helyen ülni, gerincferdülés meg miegymás. A munkahelyre is könnyebb szívvel lehet elindulni, ha véletlenül épp a GURU főszerkesztőség az a bizonyos munkahely. (...) (Farkas László, Nagykőrös)

Hát ennek a levélnek is csak az elejét írtam le, úgy látszik ma ilyen nap van, de sebaj, a lényeg azért benne van. Ne nagyon legyél rosszkedvű kispajtás, majd később rájössz, hogy mennyire jó volt iskolába járni, igaz ezt annakidején én sem gondoltam valamiért mindig így. Mondjuk tényleg jobban érzem magam azóta, amióta nagyrészt azt csinálom, amihez kedvem van. Bár a dolog nem pont úgy néz ki, mint ahogy azt te szépen elgondoltad. Tudod azért az élet errefelé sem éppen fenékig tejfel. Nincs például okáért mindenkinek külön bejáratú 486-osa, de még Amiga 4000-ese sem, aztán gond van avval az egész napos játékkal is, mert valamikor meg kell csinálni azt a néhány oldal izét is, amit mi GURU-nak hívunk. Kétségtelen tény azonban, hogy ehhez hozzátartozik a különböző programok jókedvű (néha nem jókedvű) tesztelése, ami tényleg jó (illetve mint mondtam néha nem jó) dolog. Azt viszont ne felejtsd el, hogy ez mind-mind ülve történik, sokszor jóval tovább tart mint 8×45 perc, aztán ott van még az állandó joystickrángatás, egérnoszogatás, billentyűverés meg ilyenek, hát mi ez, ha nem totális egészségrongálás? Na és akkor még az állandó monitorbámulást, levélolvasást, postázást meg mit tudom én mit még nem is említettem. Most döbbenek csak rá, hogy mekkora mártírok is vagyunk mi... Még mindig irigyelsz minket?

Újabb lerágott csont

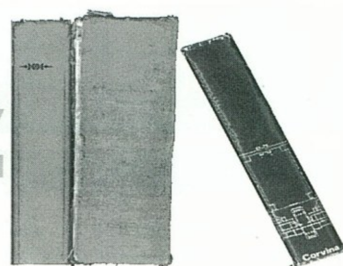
Hi Brazil! Akár hiszed, akár nem, rászántam magam, hogy levelet írjak, ráadásul pont neked - ez igazán megtiszteltetés, mivel nagyon ritkán szoktam levelezni - mivel lenne egy-két megjegyzésem az újsággal kapcsolatban. Szóval, természetesen rendszeres olvasója vagyok a GURU-nak és összességében az újság nagyon tetszik, marhajó, kafa, csudaklassz, fenomenális, eget rengetően röhögtető (humoros)..., de azért van vele egy icipici hiba, méghozzá az, hogy egy újság elsődleges feladata az információ szolgáltatása, ami sajnos csak akkor lehetséges, ha az újság olvasható, és nem az esztétikára fordítjátok a legnagyobb hangsúlyt. Persze ez nem azt jelenti, hogy az egész lap fehér legyen rajta fekete betűkkel, hanem egyszerűen a háttér ne legyen egyszerre túl sok színű, például a szürke árnyalataiban - ami néha fehér is - mert aztán amikor a szöveget fehérrel írjátok rá, elég kínos lesz elolvasni néhány mondatot. Természetesen az esetek 90 %-ban hosszú szemnyúvasztás és néhány betű felismerése után az ember végül ki tudja következtetni, hogy mit akart az újságíró mondani, de ennek a folyamatnak (egy mondat elolvasása) azért mégsem kellene negyed óráig tartania. (...) Na csáó, viszlát, hello... üdv, Daisyr (Antal Júlia, Budapest)

Húha. Úgy látom, hogy itt a hirtelen felindulásból elkövetett súlyos levélírás esete forog fenn. Sajnos nem tudom, hogy mikori a levél (a postai pecsét olvashatatlan), de valahogy most nem igazán érzem magamat kismalacnak a kritika miatt. Vettem magamnak a fáradtságot és saját kezűleg (!!!) átlapoztam az utolsó három számot (93/12, 94/1, PC 93/2), de olyan irtózatosan szemgyilkos oldalakat, amikre úgy általában fújni szoktak az olvasók nem nagyon találtam. Olyan kis átlagosan színeskéket igen, de szerintem azokért most nem jár a fekete pont. Persze lehet, hogy már teljesen hozzászoktam, vagy valamilyen csodát tett a szememmel a doktor néni, nem tudom. Azért elgondolkoztunk rajta, hogy miképpen hárítsuk el a közeljövő ilyen típusú katasztrófáit, és jutott eszünkbe számtalan szebbnél szebb (meg randa) gondolat. Például lehetne a cikkek szövegét a szerzők saját előadásában (esetleg megzenésítve is) CD-n vagy kazettán kiadni. Vagy csak simán floppyn mellékelni a cikkeket, bár ez túl kommersz dolog lenne, és különben is, mit csinálnának a konzol tulajdonosok? Vagy lehetne csinálni egy GURU Hot-Line-t, amit minden boldog és boldogtalan olvasó felhívhatna és élőben kérdezhetné meg, hogy az x. oldalon ugyan már minek kéne ott lennie, ahol csak nagy fehérség van. Esetleg tarthatnánk fogadóórákat is minden héten, mondjuk szerdánként 20:00-tól 20:15-ig megfelel? Az is felmerült még, hogy talán jobban oda kéne figyelni az újság készítésénél, de ezt gyorsan elvetettük, mert ami sok, az sok. Hát itt tartunk most. Van valakinek valami jó ötlete kisdobosok?

Azt hiszem, van abban valami nagy igazság, hogy minden véget ér egyszer. Most például elképesztően rövid időn belül lehúzom a rolót, és egy egész álló hónapig senkinek sem hagyom, hogy olyan kicsinységekkel zaklasson, mint például a tipikus "már régen le kellett volna adni a cikkedet" kezdetű népi mondókának a fülembe suttogása, illetve később üvöltése. Sőt, nem vagyok hajlandó legalább két hétig levelekre se nézni, helyette inkább csendesen eljátszogatok a Disposable Hero nevű idegcsillapítóval, vagy inkább (azt hiszem ez lesz a legjobb) általános és permanens bulizásba kezdek. Számítógép nélkül. Ezt tudnám ajánlani mindenkinek, de szigorúan csak azután, hogy elolvastátok a GURU-t és megírtátok, hogy milyen hülyeséget csináltunk már megint, hova bújt el délután a megőrzésre átadott kéthetes orángutánbébi, mitől esett le egészen véletlenül a matektanár a székről vagy miért szeretitek jobban a spenótot mint a finomfőzeléket. Mert ezek a dolgok itt mindenkit elképesztően érdekelnek. Most viszont eljött az a pillanat, amikor a szokásos havi ősi gyűlésünket visszavonhatatlanul lezártnak minősítem, úgyhogy viszontlátásra pajtások. Továbbra is maradtam maximálisan a:

Brazil

PC kislexikon - 2. rész



Amit tudni akarsz a PC-ről, most itt megnézheted

ADATBUSZOK *(FOLYTATÁS)*

PCI-BUSZ: Az Intel új, jövőbeli szabványa, mely a VESA-local busszal ellentétben szigorúan rögzített specifikációval jelent meg. 64 bites és a VLB-hez hasonlóan a processzor sebességével jár. Míg a Local-busz a processzor-busz közvetlen bővítése, addig a PCI-busz az EISA-hoz hasonlóan a saját buszvezérlővel rendelkezik. Ezáltal processzorfüggetlen és bármennyi ilyen bővítőhely lehet az alaplapon, akár ISA- vagy EISA-bővítőhelyek mellett is. Jelenleg az ilyen rendszerű alaplapok és bővítőkártyák még kis számban és drágán kaphatók, de lehet, hogy később világszabvánnyá válva elterjed.

PCMCIA-standard: Ez egy miniatürizált, jövőbemutató hardware-bővítőhely, telefonkártyaszerű IC-kártyák számára. Modem-, hálózati-, memória- és adattárolókártyák, főleg hordozható gépekben való felhasználására tervezte egy mintegy 300 ismert gyártóból álló szövetség. Három típusa létezik: 1-es típus: 3.3 mm magas - memóriakártyák; 2-es típus: 5 mm magas - modemek, hálózati kártyák, SCSI-csatolók; 3-as típus: 10.5 mm magas - mechanikus adattárolók, nagyobb I/O-egységek. Egyes újabb Amigákban (Amiga 600, ill. 1200) PCMCIA 2-es bővítőhely található meg . Az ilyen típusú bővítőkártyák elterjedése várható a közeli jövőben, azonban jelenleg még igen drágák.

A TÁPEGYSÉG

Ezek a többnyire észrevétlenül működő alkatrészeknek kell, a szokásos konfiguráción kívül, egy esetleges CD-ROM-ot vagy streamert árammal ellátnia, ezért lehetőleg 200 Watt vagy annál nagyobb teljesítményű tápot használjunk.

GRAFIKUS KÁRTYÁK

VGA és SVGA Néhány évvel ezelőtt még a VGA kártyák voltak a csúcsfelszereltségű grafikus kártyák, azonban azóta eltelt egy kevés idő, így a standard kivitelben 640×480 pont felbontás mellett 16 színt nyújtva az ár/teljesítmény skála végére csúsztak. Mára megszokottá váltak az SVGA kártyák (Super-VGA), melyek maximálisan 1024×768 képpontot tudnak megjeleníteni 256 színnel. Minél nagyobb a felbontás és minél több színt kell megjeleníteni annál lassabb lesz a képfrissítés.

GRAFIKUS GYORSÍTÓKÁRTYÁK

A grafikus chip képes bizonyos Windows alatt gyakran használt feladatokat (vonal húzás, kör rajzolása vagy terület kitöltése) messzemenőleg önállóan végrehajtani. A CPU csak rövid parancsokat kell ehhez küldjön, hogy ezeket a grafikus processzorba épített funkciókat végrehajtassa. A grafikus gyorsítóchip-gyártók tábora jelentősen kibővült és jóformán áttekinthetetlenné vált. Egyike a legismertebb gyorsító-chipeknek az S3-chip, az azonos nevű gyártótól. Az első S3-as chip a 86C911 volt, mely maximálisan 1024×768 pontot 256 színnel non-interlace (remegésmentesen) ad elő. A későbbi fejlesztések a 924, 928, 801 és 805 megnevezés alatt jelentek meg. A 86C928, a rendelkezésre álló grafikus memóriától függően akár 1280×1024 pontot 16.7 millió színben is képes megjeleníteni. Az S3-as alapú gyorsító-kártyák konkurensei a kanadai ATI cég Mach32 alapú kártyái és a csúcs matematikai társprocesszorairól ismert Weitek cég P9000-esén alapuló kártyák. Ezeket a kártyákat Windows alatti használatra tervezték, így DOS alatt nemigen hoznak gyorsulást. Egy kivétel azért akad, a Magyarországon is igen népszerű Tseng ET4000 chip továbbfejlesztéséből született ET4000/V32. Az ezen chip-et tartalmazó kártyák nemcsak Windows alatt gyorsítanak, hanem az elismert ET4000 szabvánnyal is teljesen kompatíbilisek a szokványos VGA-grafika terén. Ezáltal a csúcssebességű grafikát igénylő játékokhoz, a gyorsító-kártyák közül az igen népszerű Cirrus chip-es kártyák mellett leginkább ezek ajánlhatók. (Ha lehetséges, a közeljövőben tesztelni fogunk egy ilyen kártyát).

Színbőség

"Truecolor" Truecolor és Highcolor jelzik az egyszerre megjeleníthető színek számát(többnyire windows alatt). Hosszasan a 256 szín volt a maximálisan elérhető legtöbb szín. Egy magasabb (HIGH-COLOR) színminőség érhető el a 65536 színnel. A valódinak (TRUE-COLOR) ható színátmenetek 16.7 millió egyszerre megjeleníthető színt igényelnek. Egy high-color felbontás 800×600 ponttal már a félprofesszionális képfeldolgozáshoz is elegendő. Az ehhez szükséges grafikus kártyák 2 MB memóriával 30 és 60 ezer forint közötti áron kaphatóak.

Képfelbontás

640×480 pont 16 színnel 262144 színes palettából. Ezekkel a jellemzőkkel vezette be 1987-ben az IBM a VGA normát. 256 színt csak 320×200 felbontás mellett tudott. Azelőtt a monochrome Hercules-, illetve a színes CGA- illetve EGA-kártyák voltak használatosak. Mára ezek abszolút eltűntek a piacról, a VGA vagy annál jobb kártyák az egyeduralkodóak. Super-VGA(SVGA) 800×600 felbontást hozta, míg az XGA (Extended VGA) 1024×768 pontot is képes megjeleníteni. A 14 inch átmérőjű monitorokat windows alatt 800×600 felbontás mellett 256 színben célszerű használni.

Local busz grafika

Egy VL-grafikus kártya csak jelentéktelenül nagyobb adatátvitelt produkál, mint egy 16-bites grafikus chip-pel felszerelt ISA-kártya. Az adatátvitel jelentősen megugrik, ha a grafikus chip az adatokat 32-bites formátumban viszi át a memóriájába, ahogyan ez az ET4000/W32 esetében történik. A jelenleg igen kedvelt GD5426 a Cirrus Logictól csak 16 bittel dolgozik. Azonban a 32-bites grafikus processzorok is csak akkor mutatják meg maximális teljesítményüket, ha jó vezérlőprogram (driver) van hozzá, mely az adatokat teljes 32-bit blokkokban továbbítja.

DRAM és VRAM grafikus memória

Egy grafikus kártya 1 MB memóriával nem gyorsabb egy 512 KB-os kártyánál, de nagyobb felbontást és több színt tud megjeleníteni egyszerre. A többnyire felhasznált és olcsó DRAM-okkal 1024×768 felbontás 256 színben, 70, ill. 72 Hz képfrissítéssel még lehetséges, azonban ennél többre nem-igen képesek, mivel a VRAM-okkal ellentétben nem lehet egyszerre olvasni belőlük és írni beléjük. A VRAM-okkal igen gyors képfelépítés érhető el, azonban jelentősen drágábbak is.

Grafikus memória bővítése

A grafikus kártya vételénél érdemes figyelni arra, ha 512 KB memóriájú kártyát veszünk, hogy lehetőleg bővíthető legyen tovább 1 MB-ra. Általában érdemes a maximális kiépítésű (többnyire 1MB-os) kártyát megvenni, mivel a memória későbbi bővítése költséges mulatság lesz. (Az 1 MB-os kártya kb. 1500 forinttal kerül többe a 0.5 MB-osnál, míg a bővítéshez szükséges 0.5 MB memória valahol 3000 forint körül van.)

MONITOROK

Ergonómikus Képismétlés A képismétlési frekvencia (refresh) mutatja meg, hogy egy kép hányszor kerül másodpercenként kiírásra a képernyőre. Minél nagyobb ez a frekvencia, annál többször íródik ki a kép, így egyre kevésbé vibrál a kép -> kevésbé bántja a szemet. Olcsó grafikus kártyák és monitorok 60 Hz-nél többet nem-igen érnek el. 70 Hz-től kezdve lesz a folyamatos munka a szemek számára kevésbé fárasztó. Ezt a frekvenciát a kártyának és a monitornak is tudnia kell.

Interlace vagy Non-Interlace

Olcsóbb monitorok a legnagyobb felbontásokban interlace üzemmódban működnek. Ezt a technikát már ismerhetjük a TV-ből, melynek a képe két félképből áll össze. Ott azonban, mivel sok a mozgás és távolabbról nézzük, jobban becsapható a szem. A PC-nél ezzel ellentétben általában közelről nézünk állóképet, ráadásul többnyire a háttér is világos. Ezért a szemünk megóvása érdekében célszerű olyan monitort venni, amelyik az általunk használt legnagyobb felbontást non-interlace üzemmódban tudja.

A monitor sugárzása

A monitor kibocsát káros sugárzást, mely fejfájást okozhat. Ezt felismerték a gyártók is, és mára a monitorok többsége csökkentett sugárzású *(LR = Low Radiation)*. Vásárláskor, ha megtehetjük célszerű megfizetni az árkülönbséget, és alacsony sugárzású monitort venni. A szigorú svéd MPRII szabvány szerinti sugárzási szintet elérő monitorokat érdemes vásárolni.

HÁTTÉRTÁRAK
(hard diskek, winchesterek)

IDE-hard diskek

AT-Bus-(IDE-)Drive-ok (Integrated Device Electronics) olcsók és elterjedtek. Az átlagos hozzáférési idők 20 és 11 millisecundum között vannak. Az irányító áramkör magába a drive-ba van beépítve. Ezzel magas adatátviteli értékek érhetőek el és a vezérlőkártya ára jelentősen lecsökken, hiszen csak tiszta adapter-funkciókat lát el. Egy normál AT-buszos vezérlőre 2 db hard disk és 2 db floppy-drive köthető rá.

SCSI

A Small Computer System Interface univerzálisabb és jobban bővíthető, mint az AT-buszos, de drágább is. Míg egy AT-buszos kombi kontroller 1-2000 forint, addig egy SCSI-kontroller 6-30.000 forint. Azonban egy SCSI kontrollerre 7 egység köthető (hard disk, scanner, CD-ROM, streamer, nyomtató...). Ha egy AT-buszos winchesterünk van és egy CD-ROM-ot veszünk SCSI-host-adapterrel, akkor ha más SCSI egységet is rá szeretnénk csatlakoztatni, egy megfelelő SCSI BIOS-t is kell vegyünk mintegy 10.000 forintért.

Hard disk méret

Nehéz megmondani, hogy kinek mekkora winchesterre van szüksége, de az azért támpont lehet, hogy 80 Mbyte-os winchestert vagy annál kisebbet nem is igen gyártanak az ismert winchester-gyártók. Mind a játékok, mind a különböző felhasználói programok egyenként 10-20-30 vagy akár több Mbyte-t foglalnak, és ez még inkább fokozódni fog. Jelenleg akinek kevés a pénze, annak egy 120 vagy 170 MB-os hard-drive ajánlható, de számítson rá, hogy hamar meg fog telni. Leginkább egy 250 vagy 340 Mbyte-os winchestert ajánlanék, mivel azzal egy ideig még el lesztek. Ezeknek az ára mára kb. 25.000 és 30.000 Ft közé süllyedt.

CD-ROM, mint adattároló

Ha valakinél rengeteg anyag megfordul rendszeresen (egy-kétszáz MB, akkor érdemes belegondolnia, hogy ha vesz egy CD-ROM drive-t, akkor azon lemezenként kb. 600 MB elfér, és egy ilyen CD-t egyes cégek 5-10.000 Ft körüli áron megírnak (anyagköltséggel együtt). Így ha utánaszámol az ember, igen olcsó háttértár lehet, azonban ehhez kell legyen mit felírni, hogy legyen is valami azon a lemezen.

Streamer

Ha valakinek sok adata van amit tárolni akar és nem akarja sűrűn használni őket (archiválni akar), akkor jó megoldás lehet számára egy streamer. Ez egy kis speciális szalagos magnó adattárolásra. Egy-egy kazettára 120, illetve 250 MB adat fér tömörítve. Egy streamer 20.000 Ft alatt kapható már, és a kazetták ára 2.000 Ft környékén mozog. Egyetlen hátránya, hogy ha a rárakott adatokat újra használni akarjuk, ki kell tömöríteni őket a winchesterre.

Charlie

felbontás [képpont]	paletta	színmélység	minimum RAM [MB]
640×480	16	4	0,25
	256	8	0,5
	65.536	16	1,0
	16.777.216	24	1,0
800×600	16	4	0,25
	256	8	0,5
	65.536	16	1,0
	16.777.216	24	1,5
1024×768	16	4	0,5
	256	8	1,0
	65.536	16	1,5
	16.777.216	24	2,5
1280×1024	16	4	1,0
	256	8	1,5
	65.536	16	2,5
	16.777.216	24	4,0
1600×1200	16	4	1,0
	256	8	2,0
	65.536	16	4,0
	16.777.216	24	6,0



MÁGIKUS LAPOK

Ha éppen újdonságra vágyó játékosként kezdtél neki kedvenc rovatodnak, kicsit le kell hogy törjelek. Ugyanis most mesélőknek, mesélni akaróknak szánom a főtémát. Emiatt persze nem kell eltekintened a végigolvasástól.

Az elmúlt hetekben egy gondolat érlelődött bennem nyomasztóan. Ha a vállalt veszélyért tapasztalati pontokkal jutalmazhatom a kalandorokat, akkor jobban át kell gondolnom hogy miben nyilvánulhat meg a veszély. Mindig egyszerű és megnevezhető a forrása?

Ilyen kérdések felmerülésekor hasznos más szerepjátékokhoz fordulni, és kikérni az azokban elmélyedt játékmesterek véleményét. Hiszen ha veszélyről van szó, az AD&D szinte állandóan erőteljes szörnyetegeket és ellenségeket említ. Ezért a tapasztalati pontok legmeghatározóbb forrása az, hogy a kalandok során milyen erősek az ellenfelek. Más játékokban is tényező az ellenfél veszélyessége, de van ahol a szerepjátszás vagy a humor kap ennyire uralkodó szerepet a játékosok díjazásában.

Szerintem ez is olyan tényező, mely megadja az egyes játékok arculatát. Ezért ha az AD&D rendszerem bővítem, nem adok az új dolgoknak olyan fontos szerepet, mint a küldetések teljesítéséhez szükséges összecsapásoké.

Nos, kezdésnek "kiszabadkoztam" magamat, amiért az következő gondolatok nem okoznak világrengető változásokat az AD&D játék menetére. Két dolog kapcsolódott össze számomra:

· Néhány játékrendszer pontozza a világ puszta beutazását, és így való megtapasztalását.

· A szélsőséges környezeti viszonyok veszélyesebbek lehetnek a képzeletalkotta szörnyeknél. Erre századunkban egyre több példa van.

Gondold végig, hogy a játékban mekkora veszélyt és jutalmat jelent a harc a különböző erejű ellenfelekkel. És olvasd el ahogy a Gyűrűk Urában Frodóék küzdenek a vöröskapui átkelésért. Vagy nézz végig egy katasztrófafilmet. A játék szemszögéből ítélve itt is, és a harcnál is különböző dobások kellenek a küzdelem sikeréhez. A harcnál támadásdobás, az ilyen akadályok legyőzéséhez különböző mentődobások kellenek. Viszont egy hóvihar a kegyetlen sziklafalak közt jóval kevésbé visszaverhető és kézzelfogható ellenség mint egy goblinhorda. Még kevésbé kézzelfogható a jutalom a túléléséért. Pusztán túlélhető, de semmi kincs. Teljesen jogos hát az ilyen akadály leküzdésének tapasztalati ponttal díjazása. Elvégre harc, ahol a karaktereknek használniuk kell képességeiket, hogy ne szenvedjenek sérüléseket, és ne haljanak meg.

De nézzük csak az AD&D alap hozzáállását mindehhez: A DMG-ben a környezeti akadályok és hátráltató tényezők passzív szerepet kapnak. A 125. oldalon levő két táblázat felsorolja az általános formáikat. A szakadó eső, mély sár, magashegyi utak, szakadékok pusztán levonódnak abból a távolságból ami naponként megtehető. Lehetőségszintű a megjegyzés, hogy a mesélő igényelheti az akadály legyőzésének kijátszását. Általában csak megmondja hogy mennyivel lassult a napi előrehaladás, esetleg megjegyzi, hogy megerőltető volt. Mivel ez nem jelent igazi veszélyt, nem lehet tapasztalati ponttal jutalmazni.

Azért siklik át a DMG a részletek fölött, hogy a játék többi részével lehessen foglalkozni. De ha a partinak van rá hajlandósága, vagy a mesélő frissíteni akarja a stílusát, érdemes a kijátszásra időt szánni.

Arról hogy milyen helyzetben mik jelenthetnek problémát, és azokra milyen (mentő)dobások megfelelőek, döntened kell. Javaslom katasztrófa és úti filmek / könyvek átböngészését. Nem hátrány például Arthur Gordon Pym, a tengerész kalandjait (újra)elolvasnod.

Maradjunk a hegyi hóviharnál. Nagyon képiesen kell leírni a színhelyet, pontosabban azt, hogy mi látszik belőle. Megfelelő sűrűségű csekkek dobatásával fenn kell tartani a játékosok figyelmét és érdeklődését. Biztos jó irányba haladnak? Amikor csak libasorban lehet haladni, tudnak figyelni a hátulsó karakterekre? Ha összekötik egymást, nem sodorja el egy ügyetlen a többi társait? Felsorolok példának három olyan dobást, amivel a problémákat kezelheted:

A halálmentő használható olyan helyzetekben, amikor a karakterek elfásultak, elfáradtak, de nem akarnak lepihenni. Minél többször kell dobniuk, annál nagyobb büntetés jár a dobásra. Az egészség alaptulajdonság értékét használhatod annak megbecsülésére, hogy ki fárad el hamarabb. Ha a parti nagy része megdobta a mentődobást, magukkal vonszolhatják a maradékot.

Az átváltozásmentő dobható végtagok elfagyása ellen. DE, csak akkor kérd a dobását, ha egy karakter makacsul nem ügyel teste védelmére. Pl.: ha állandóan hallgatózni próbál az élesen süvítő szélben, lefagyhat a füle. Ha betemeti a hó, és megfagy, inkább sebződjön amíg megmentik, de ne kelljen a kezét-lábát utána levágni.

A sárkánylángmentő dobható olyan helyzetben, amikor a karakternek magára hagyatkozva kell életveszélyes helyről kitörnie. A dobást módosíthatja a fáradtság és a fizikai erő.

Abban az esetben, ha egy kritikus dobást az egész parti elront, partihalál fenyeget. Szerencsére ilyenkor mindig történik valami véletlen, ahogy azt a könyvekből is tudjuk:
Nem érnek a nagy szikla mögé fedezékbe a kövekkel dúsított hólavina elől. De futás közben a hómező eltűnik a lábuk alól, és mind beesnek egy verembe. Pont az utolsó pillanatban! Micsoda véletlen! A lavina elseper felettük, és magukra hagyja őket a téli álmot alvó mackóval. Micsoda véletlen! Pont amikor kifogyna az élelmük! (Arrgh, a játékosok igénylik, ha ilyet javaslok.)

Játékosaid ne csak tétlenül ülve dobálják a kockákat! Legyen alkalmuk néhány az útjukba kerülő dolgot okosan használni. Pl.: legyőzött ragadozó prémjébe bújni. Eszembe jutott egy képsor a Birodalom visszavág elejéről, büdös egy helyzet volt! A jó ötletek máris tapasztalati pontot érnek. Érezzék hogy van esélyük a győzelemre, és ne fásuljanak el a reménytelenségtől. Az is fenntarthatja figyelmüket, ha kicsit intelligensen változnak a rájuk zúduló természeti csapások. Hiszen akár rosszakaratú ellenségeket is sejthetnek a hátterében. És ha az egészen túljutottak, mindegyiküknek életre szóló emlék lehet,

maradandóbb nagy csaták sötét árnyainál.

Egy egész játékalkalmat is jól kitölthet a vad akadály legyőzése, csak néhány összefutással meg kell fűszerezni. Vedd figyelembe hogy a viszonyok szélsőségesek, ez meghatározza a helyi szörnyek típusát, és a csaták hangulatát is.

No, az adható tapasztalati pont mennyiség természetesen függ a nehézségtől, még ha a SAJÁT MAGUKNAK nehezítették is a helyzetet. Hiszen nagy veszélyben nagy jutalom rejlik. Ha alkalomhoz illő felszerelés nélkül próbálkoztak, tanultak a leckéből, legalábbis egy kis EXTRA XP ezt fejezi ki. EGY KIS EXTRA, hiszen a meggondolatlanság nem dicséretes. Hamar rájönnek hogy az EXTRA XP-ért nem érdemes rendszeresen kockáztatni.

Lényeges, hogy csak úgy virtusból, vagy egy küldetés sikere érdekében szálltak szembe a veszéllyel. Mindkettő jutalmazható, de nem egyforma mértékben. Hiszen ha önszántukból, önmagukat kipróbálni mentek, az bátorságra és érdeklődésre vall. Ha pedig azért választottak egy hihetetlenül kemény utat, hogy a rájuk bízott feladattal időben elkészüljenek, az továbbá megbízhatóságot és elkötelezettséget is jelent.

Vegyük úgy, hogy az adható XP a parti minden tagjának jár, nem kell osztani a létszámmal. Ha többen vannak, több társukra kell odafigyelniük. Ha kevesen, jobban kell tervezniük. Egykutya.

TERMÉSZETI AKADÁLY LEGYŐZÉSE: 100-300 XP
TERMÉSZETI AKADÁLY LEGYŐZÉSE A KÜLDETÉS ÉRDEKÉBEN: 150-500 XP

A pontos mennyiség kiszámolásához használhatod a DMG 125. oldal 75. táblázatát. Minél több mozgáspont felhasználásába és sikeres dobásba kerül a távolság megtétele, annál többet ér. Persze adhatsz ennél jóval többet is.

OPCIONÁLISAN: dalnoknak vagy erdőjárónak adhatsz külön XP-t az ilyen utazásokért. A dalnoknak különleges alkalma nyílik dal, vagy hősies történet írására a vad természeten való átkelésről. Az erdőjárónak csodálatos élményt nyújt, ahogy a vad természettel szemben megméretteti magát. Javaslom az akadályban megtett mérföldenként, az elköltött mozgáspontok számát. Ez, a vöröskapuihoz hasonló kiruccanásnál mérföldenként 10-40 XP. Színhelyenként csak egyszer kapható meg.



Magas szinten természetes, hogy elhanyagolható mindez a pontmennyiség. De a szint a rendelkezésre álló képességek ésszerű kihasználását is jelenti. A jobb mentődobások, több HP, minőségi felszerelés nagyon csökkentik a veszély mértékét, így a jutalom sem lehet számottevő. És a védővarázslatok, repülő hátas, teleportvarázs arra van hogy felhasználják.

Végül: Hogyan építs föl egy akadályt úgy, hogy a karakterek élvezzék? Tudjad meg, hogy a partit, mely főleg akadály érdekli. Olvassál arról szóló könyveket, hogy jobban megismerjed. A főbb AD&D világok leírásaiban néhány példa található. A *Greyhawk Adventures* könyvben igazán jó fantasy környezetbe lévő akadályok vannak (Geography fejezet). Ekkorra érezheted, hogy az adott akadály milyen erős karaktereknek való. Tervezzél egy stílusos kalandot. Ha úgy is oda fognak menni, miért ne legyen kalandban is részük egyben?!

Az akadálynak készítsed el olyan léptékű térképét, amin a parti mozgása jól követhető. A parti erejének megfelelően helyezz el oda illő természeti akadályokat. Olyan kidolgozottan tervezz, mintha ellenségekkel való összecsapást dolgoznál ki. A játékosoknak ez alapján írd le a látható környezetet.

Helyezz el oda illő szörnyeket is, szintén a parti erejének mértékében. Hogy mindez ne legyen merev, lemesélés közben improvizálj. Így lehetőséged van mesélés közben jobban a parti helyzetéhez igazítani.

Ha a játékosok ezt mégsem élvezik, ne mesélj nekik ilyet. És ne legyen túl gyakori az ilyen kaland, mert elszürkül. A vad akadályokat továbbra is inkább kerüljék ki, ha van rá lehetőségük.

Sajnos, a Hit Dice-szal kapcsolatos cikket most sem tudtam helyszűkében leközölni. A cikkben foglalkozni szeretnék a Hit Dice lehetséges alkotóelemeivel. Mit értek ez alatt? A harci ismereteket, testi méreteket, anyagi és szervi fölépítést. Azokkal a tényezőkkel, melyekből akár kitalált lények HD értékeit is helyesen meghatározhatod. Ez hasznos különleges szörnyek harcközbeni leírásához.

Hoild

ELŐFIZETŐINK - NYERTEK!

Megtörtént a GURU MAGAZIN fantasztikus nyereménysorsolása!
A Jurassic Park pályázaton 1-1 darab eredeti Jurassic Park játékot nyert:

Kiss Márton Bp. Logodi u. 24. 4.em.
Kovács Zsolt Budakeszi IfjúsAg u.6. 2/7
Liebe István Vecsés Ágnes u.7.
Márton Attila Újhartyán Nefelejcs u.9.

A GURU MAGAZIN az előfizetői között kisorsolta az ACOMP KFT ajándékát - egy darab Amiga 1200-as számítógépet.

A nyertes: Fadgyas Gábor Bp. 1093 Közraktár u.3.

GURU pólót nyert:

Párkányi Krisztián Gyöngyös Mérges u.1. IV/1.
Körmösi László Üllő Gyár u.1.
Oertel Nándor Bp. XIV.ker. Lipótvár u.40.
Keresztyén Attila Bp. II.ker. Frankel Leó u.70.
Kaszil Tamás Szeged Szent Ferenc u.28.

Egy éves előfizetést nyert:

Klagyivik Zoltán Bp. X.ker. Gyakorló u.4/Fszt
Soós Norbert Békéscsaba Felsőkörös sor 88.
Igaz József Szalkszentmárton Néphadsereg u.60.

Valhalla könyvcsomagot nyert:

Papp Ferenc Bp. 1203 Hársfa Sétány 13.
Tomor Tamás Bp. 2370 Dabas II. Falu Tamás u.A/1
Csomós István 3300 Eger Vörösmarty u.81.
Regős Attila 6522 Gara Kossuth u.38.

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga felhasználói kézikönyv magyarul!

Júniusban megjelent a várva-várt magyar nyelvű kézikönyv az új Amiga tulajdonosoknak, valamint mindenkinek, aki szeretné jobban megismerni a gépét. A könyv 214 oldalon ismerteti az 1.3-as DOS és Workbench utasításait valamint a 2.0-ás rendszerben történt változtatásokat. A könyv ára a Kiadónál 392 Ft.
Kapható még: AMOS kézikönyv magyarul! Ára: 330 Ft

Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Ószőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Hihetetlenül jó minőségű új, kisméretű hangdigitalizáló olcsón eladó Amigához.
Molnár Ádám · Tel.: 1-768-949

12" színes monitor AMIGA számítógéphez 11.900 Ft + kábelek, 12" monochrom monitor AMIGA, C64, Video, stb. 2.500 Ft + kábel. Érdeklődni:
Nagy Norbert
3200 Gyöngyös Bethlen G. u. 10/2
Tel.: 37/316-261

Eladó egy Amiga 2000-es 20MB HDD, 3 MB memória, OS 1.3/3.0, XT kártya, hangdigi, scanner és egy csomó lemez. Ára együtt 70.000 Ft.
Nagy Attila · Tel.: 153-74-53

386 40 MHz 4 MB RAM, SVGA monitor, 3,5" "B" drive, 1 MB Cirrus kártya, 1MB monitorvezérlő kártya, 80 MB winchester, NXPRO hangkártya, 100 db lemez, 1 joystick 132 eFt-ért.
Ecker Bálint
7500 Nagyatád, Hunyadi 10/A

PC! 386 40 MHz, színes VGA, 1MB RAM, 1.2+1.44 MB FDD, 40 MB HDD, sztereo hangkártya. Most csak 90.000 Ft!
Tel.:252-0505

Amiga 1200-t vennék olcsón. Eladó 3,5" külső drive.
Csősz György · Tel.: 56/375-496

Új! C64-es tulajok! "Lolita lányai" erotikus regény szövegszerkesztőre + Easy Script prg. lemezen csak 95 Ft + postaköltség.
Pudics Péter
2721 Pilis, Lehel utca 13.

Eladó: C64+magnó 5500 Ft, CBM MPS 802 printer + új festékszalag 8500 Ft, Philips zöld monitor 5000 Ft. Együtt csak 18000 Ft + 2 joystick ajándék.
Tel.: 118 -71-33/292 de.

Áron alul eladó ¾ éves Amiga 500, 512 Kbyte-os bővítő, Boot Selector, Chip-Fast RAM átkapcsoló, Amiga EuroScart kábel, lemezek + tartó, mouse + pad, könyvek, porvédő!
ifj. Tizedes Csaba
2132 Felsőgöd, Ménesi u. 8.

A1200-on programcsere postai úton. Gyula, Csaba, Berény és Békésiekkel személyesen is.
Bajy János
5630 Békés, Kispince u. 33.

Keresek eladó DRAGON 32 vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!
Cím: 7617 Pf. 58
Tel: 06-72/412-809

Előző Amiga-Hot lemezújság, friss j.leírások, ismertetők. színes képekkel. Ára: 165 Ft Maxell lemezen, postaköltséggel együtt, vidékre is:
Amiga Hot · 1388 Bpest, Pf.: 96/62 megrendelhető postautalványon, vagy válaszborítékért info-t adunk.

Programokat cserélek PC-n. Listát kérek!
Aradi János
1132 Budapest, Váci út 10. fszt. 9.

Eladó 8372A AGNUS (1MB chip).
Dömötör Mihály
6800 Hódmezővásárhely,
Futó M. u. 17.

Commodore 1084S monitor 22.000 Ft, C64-hez: csomagrádió modem 8.000 Ft, EPROM égető 2.500 Ft, Citizen interfész 1.500 Ft-ért eladó.
Magi István
3532 Miskolc, Gyula út 54. 3/3
Tel.: (46) 337-074

ATONCE kártya A-500-hoz eladó! 100 %-os AT kompatibilitás MDA-VGA-ig.
Bánosi Béla
7940 Szentlőrinc, Pécs u. 23

AMOS the Creator

Hibakezelés

Programjainkat általában úgy próbáljuk írni, hogy a futás közben előforduló események ne okozhassanak a program számára gondot. Senki nem szereti, ha valamilyen hibás adat bevitele után a program leáll és csak az elejéről indítva folytathatja vele munkáját. Ahhoz, hogy minden előforduló extrém esetre felkészítsük a programot, igen sok ellenőrzésre van szükség. Minden kritikus funkció előtt meg kell vizsgálnunk a hibátlan működéshez szükséges feltételek meglétét. Gondoljunk csak a legegyszerűbb dolgokra. Ha egy file-t akarunk írni a lemezre, meg kell vizsgálni, hogy írható-e, van-e elég üres hely rajta. Ha pedig egy képernyőt akarunk megnyitni, gondot okozhat a szabad memória hiánya. Egy nagyobb program esetén már nem ésszerű minden egyes hibalehetőséget, azok előfordulási helyén ellenőrizni. Célszerű tehát olyan magától a hibás folyamattól különálló hibakezelő rutint létrehozni, ami nemcsak érzékelheti a hiba kialakulását, és megakadályozza a program leállását, de esetleg meg is szüntetheti a hibát. Ilyen hibakezelő eszközökkel az Amos is rendelkezik. Némi eltérés van az 1.3 és a Professional között (a Pro. javára), de ezt a megfelelő helyen jelezzük.

Egy hibakezelő rutin szempontjából a legfontosabb dolog az, hogy a hiba fellépése után ő kapja meg a vezérlést. Ilyen vezérlés átadásra szolgáló utasítások az alábbiak:

On Error Goto ...
On Error Proc ...

Ha a programunk hibaüzenetet jelezne, ezen utasítások után a hiba egy csapdába kerül és csak a hibakezelő rutin minőségén múlik, hogy onnan hogy jut ki. Nézzünk egy egyszerű példát:

```
On Error Goto HIBA
        - A hibakezelő csapda felállítása
A$="df0:pac.pic"
        - File név megadása
Load A$,10
        - Megpróbáljuk a 10. bankba tölteni
Unpack 10 to 0
        - Kicsomagoljuk
Wait Key
        - Várunk...
End

HIBA:
        - A hibakezelő rutin címkéje
If Errn=81
        - Ha 'File not found!' volt a hiba
A$=Fsel$("","","Load packed picture")
End If
Resume Next
        - Folytatás a hiba után
```

Ebben a példában arra készülünk, hogy ha az A$-ban megadott file nem létezne, akkor egy file selectorral bekérjük a file helyes nevét. Természetesen megoldhattuk volna úgy is, hogy mielőtt beolvasnánk a file-t, egy Exist függvénnyel megvizsgáltuk volna meglétét. Most a példa egyszerűsége miatt ésszerűbb lenne az utóbbi megoldás használata, ám a fenti példát vegyük úgy, mintha egy komplex program egy részletét ragadtuk volna ki.

Nézzük mi is történik, ha a megadott nevű file nem létezik. A **Load A$,10** utasítás nem hajtható végre, ezért a program futása a HIBA címkére ágazik el. Itt megvizsgáljuk, hogy tényleg az volt-e a hiba amire készültünk, és ha igen, akkor bekérünk egy file nevet, majd a **Resume Next** utasítással visszakerülünk a hibát követő utasításhoz. Ha valami más hiba következne be, akkor a HIBA rutin nem tesz semmit. Ilyenkor a program futása véget ér anélkül, hogy bármit is észleltünk volna.

A Resume utasítást önmagában használva, a hibát előidéző utasításhoz kerülünk vissza. Fontos, hogy a hibakezelő rutinból csak **Resume** utasítással lépjünk ki. *Semmi Goto, Gosub!* A Resume után megadhatunk sorszámot is, ilyenkor az azonos sorszámmal megjelölt sorra ugrik vissza. Ha pedig egy címkére akarunk visszatérni, akkor a **Resume Label <címkenév>** formát használjuk.

Ahhoz, hogy megtudjuk mi is volt a hiba, az Errn változót ellenőrizhetjük. Értéke mindig a legutolsó hibának a kódja (lásd User Guide). Ezt a változót természetesen a hibakezelő rutinon kívül is lekérdezhetjük, és ha értéke 0, akkor még nem lépett fel hiba. Amennyiben programunk túl jól működik, akkor magunk is generálhatunk hibákat.

Az **Error k** utasítás egy k hibakódú hibát generál. Gyakorlatilag akkor van értelme, ha egy közvetlen ugrást akarunk előidézni a hibakezelő rutinra. Ilyenkor az Errn értéke k lesz.

Az Amos Professional további szolgáltatásokat is nyújt. Az Err$ változó mindig a legutóbb fellépett hibának a szövegét tartalmazza. A másik újdonság a Trap utasítás. Használatára nézzünk ismét egy példát:

```
Rem A Trap nem kompatibilis az Amos 1.3x-szel
Trap
Load "Music",3
 Trap Music 1
Screen Open 0,640,100,2,Hires
Locate ,6
Centre "Ha van elég memória, szól a zene!"
Cdown
Centre "Ha csend van, talán kevés a memória!"
```

A **Trap** kulcsszó után álló utasítás nem hajtódik végre, ha nem tudna hibajelzés nélkül végrehajtódni. A fenti példából rögtön kitűnik előnye, hiszen nem kell semmi előzetes vizsgálatokkal törődnünk. Ha nincs elég memória vagy nem található a file, akkor egyszerűen átugorja az első sort. Ha pedig az első sort átugrotta, akkor a második sem tudna lejátszani semmilyen zenét, így azt is átugorja. Ha szeretnénk tudni, hogy az előző Trap sora végrehajtódott-e, akkor ez után helyezzünk el egy **x=Errtrap** utasítást. Az x az utolsó Trap hibakódját tartalmazza. Ha hibátlan volt, akkor x értéke 0.

Ennyit a hibákról. Most pedig vessünk egy röpke pillantást a számokra. Levelek is érkeztek hozzánk olyan Amos userektől, akik kevesellték kedvelt interpreterük számítási pontosságát. Nézzük mit tehetünk ez ügyben. A standard Amos-ban nincs lehetőségünk a számítási pontosság javítására. A Professional viszont már biztosít számunkra egy olyan lehetőséget, ami annyira későn került megvalósításra, hogy már nem volt lehetőségük a kézikönyvben dokumentálni.

Set Double Precision

Ez a varázsszó, amit a program első sorában kell elhelyezni. Ezután valamennyi lebegőpontos műveletet dupla pontossággal fog elvégezni. Most már nem akadály a csillagászati programok elkészítése sem, ahol nagy szükség lehet a hagyományosnál pontosabb műveletekre. Amennyiben meglévő programunkhoz illesztjük hozzá a Double Precision-t, akkor a Retokeniser accesory-t le kell futtassuk forráslistánkon.

Mára ennyit az Amos és a programozás világából.

Lázi & Angler

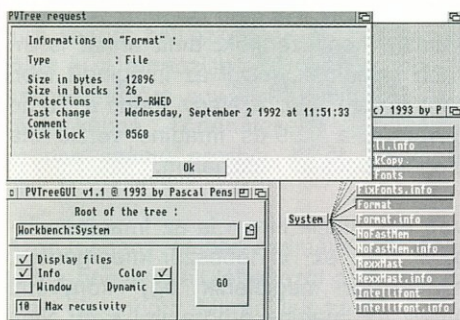
PD ZÓNA

PVTree 1.1

Fától az erdőt...

A tree programok szinte korlátlan lehetőséget nyújtanak minden programozással ismerkedőnek és programozással foglalkozónak, hogy tudását mélyítse, ill. csiszolja.

Íme egy (azaz két) újabb megvalósítás. A programot és MUI-t használó változatát grafikus kezelői felülettel valósították meg. A programok segítségével lehetőség van az ábra autoscroll-os screen-en, ill. ablakban történő megjelenítésére, a file-ok neveinek kiírását szabályozni, a kiírt nevekről információt kérni.

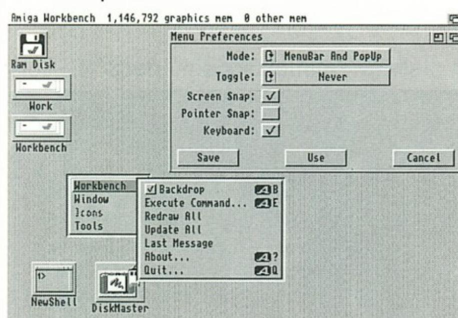


A program FreeWare, azaz szabadon terjeszthető, a szerzői jogok figyelembe vételével.

NewMenu V4.17

Új szelek...

Az Intuition Menu Replacement System segítségével megváltoztathatjuk a megszokott (és talán már unalmas) menüket. Az Intuition és a Gadtools library függvényeinek lecserélésével, 3D kinézetű menüket kaphatunk.



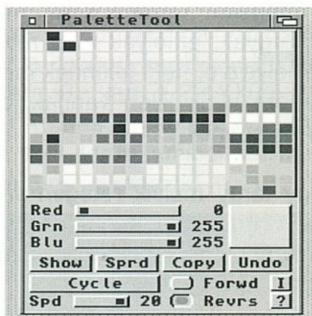
Ha már változtatunk, akkor legyünk alaposak - lehetne a program fejlesztőinek mottója, így nem álltak meg a fejlesztésben, hanem újabb lehetőségekkel bővítették a programot. Ilyen lehetőség pl. a pop up menük használata, azaz nem kell a screen tetejére vinni pointert, ha a menüből szeretnénk valamilyen funkciót kiválasztani. Lehetőség van a menük használatára csak a billentyűzet segítségével, ekkor a jobb Amiga és Alt billentyűk folyamatos lenyomva tartása mellett a nyílbillentyűkkel lehetséges a menük használata.

A program saját dokumentációja szerint a legtöbb programmal együtt működik, ez megegyezik saját tapasztalataimmal, de pl. a népszerű ToolManager program menüivel gondjai lesznek, ha a NewMenu elindítása után módosítjuk a Workbench screen-re felfűzött menüket. Negatívum még, hogy a program használata némileg lassítja a rendszert, és ott is megenged többszörös menüpont kiválasztást, ahol egyébként nem kellene.

PaletteTool 1.2

Workbench sok színben

Ezzel, a csak Workbenchből indítható segédprogrammal lehetőség nyílik a Workbench (és más public) screen palettájának szerkesztésére. A rendszerhez tartozó Palette programmal csak 8 szín állítható be, a WorkBench által használt színek. E segédprogrammal a többi szín állítható be, nem szerkeszthető 0, 1, 2 és 3-as szín (a Workbech színei), valamint a paletta utolsó négy színe (szintén a Workbench használja), valamint a 17, 18 és a 19-es szín, mely a pointer részére van fenntartva.



A program működéséhez legalább 32 színű WorkBench képernyőt kell használni. A szerkesztési lehetőségek a következők: színbeállítás, másolás, színátmenet készítése (spread) és kétirányú color-cycling. Ez utóbbi főleg más programokkal (pl. Windowblender) együtt érvényesül.

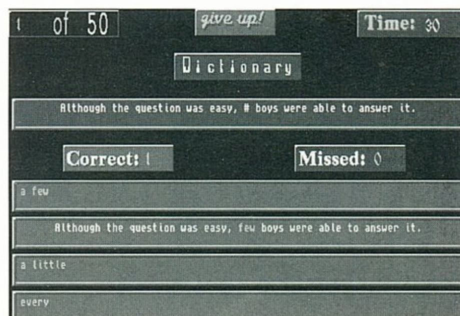
A program szabadon terjeszthető; 68020, 68030 és 68040 változatban létezik.

English Test

Tanuljunk nyelveket!

Először fordul elő, hogy egy magyar programról írhatok ezen a lapokon. Az AMOS klubmozgalom aktív részvételével született meg a középfokú állami nyelvvizsga tesztjére felkészítő, teszteket tartalmazó program.

A program demója egyetlen, 50 kérdésből álló tesztet tartalmaz. A teljes - több mint 1000 mondatot tartalmazó - regisztrált verzió 150 magyar forint elküldésével kapható meg, mely tartalmazza a lemez árát és a postaköltséget is. A program lehetőséget nyújt arra, hogy grafikusan is figyelemmel kísérhessük fejlődésünket, a tesztek megoldása során lehetőség van a beépített angol-magyar szótár használatára is.



Sajnos, a csak 1200/3000/4000-es gépeken működő program rendelkezik néhány szépséghibával is, melyek egy része az AMOS hibája (pl. nem támogatja Promotion programok használatát, letiltja a screen váltást és a háttérben futó programokat stb.), mások pl. a magyar nyelvű részek borzalmas helyesírása, program AMOS-os kinézete (aki már látott néhány AMOS-ban írt programot az tudja, hogy mire gondolok) a szerzők hibája.

Értékelendő a szerzők szándéka, továbbá az, hogy az angol teszt mondatok jobb helyesírásúak a magyar részeknél.

(JOCO)

IMAGINE rovat

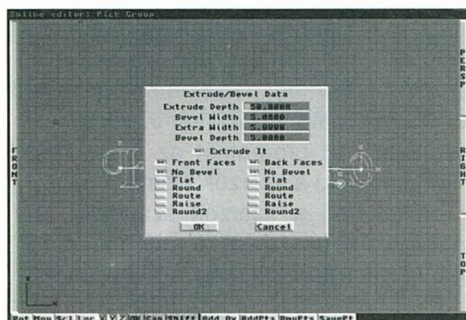
Köszöntöm olvasóimat az 1994. év első Imagine oldalain. (Bár nálam még 1993 decembere van.) Megmozdult az állóvíz kedvenc programunk körül, szolgálhatok néhány friss (mikor ezt írom, már akkor sem teljesen friss) hírrel. A legfontosabb, hogy az Impulse (ismét) bejelentette a program 3.0-s verziójának közeli megjelentetését. Ennek azonban most nyomatékot is adott a 2.9-es változat kiadásával. A program eljutott a GURU-hoz, így hozzám is. Ez semmiképp sem nevezhető teljes verziónak, inkább amolyan előzetes villogtatás.

Előrebocsátom, ezzel a programváltozattal nem kívánok részletesen foglalkozni, de ismertetés szintjén szót ejtek róla. Az "új" Imagine annyira nem tekinthető igazán újnak, hogy még a program ikonjának áttervezésére sem futotta az időből, csak a nevét változtatták meg. Mármint ennyi látszik kívülről. Indítás után a szokott színösszeállítással jelentkezik be kedvencünk, de a logo képet kissé megváltoztatták. Az "Under Construction" utal arra, hogy ez, a programmal egyetemben még változni fog.

A program felépítése kísértetiesen hasonlít elődjére. Ha nyitunk egy új projectet, rögtön szembeötlik, hogy a rendering támogatja az AA chipset-et, lehetőségünk van HAM8 és 256 színű képek generálására is. Természetesen ez az Amiga változatra igaz.

Újdonság a Spline editor, amelyben nem poligonokból, hanem B-Spline-okból építhetjük fel tárgyainkat. Itt van lehetőség a font objectek készítésére is.

A már megszokott editorok nem sokat változtak. Átdolgozásra egyik sem került, nagyobb fejlesztést csak a Detailon és a Stage editoron hajtottak végre. Ez a változtatás szinte csak abból áll, hogy néhány új, igen hasznos funkciót építettek be. Ilyen például a Deformations funkciócsoport, amelyben néhány fontos torzítóműveletet találunk, pl. a csavarást.



A régi szerkezetet alig változtatták meg. Ilyen jelentéktelen változás például, hogy a Mold műveletei közül kivették a ráfeszítésekkel kapcsolatosakat és áttették a New Stuff menübe, Conformations összefoglaló néven.

Erről jut eszembe, az új funkciók nem a végleges helyükön, hanem egy külön menüben, a már említett New Stuff-ban vannak.

A Stage editorban is találhatunk néhány új, jól használható funkciót. Például a perspektíva ablakban az egérrel állíthatjuk be a nézőpont távolságát, függetlenül a síknézetekben érvényes nézőponttávolságtól. A Perspektíva nézet frissítése is megváltozott. Már interaktív transzformáció (például tárgymozgatás) közben is valós időben mutatja a kameranézetet.

Másik hasznos dolog a Stage editorban, hogy megjeleníthetjük a kamera és az irányított lámpák látószögét. Bekapcsolva ezt a funkciót, egy drótvázas gúla mutatja meg merre néz a kamera, vagy merre sugároz az adott lámpa.

Másik jelentős újítás a Stage editorban a Layer-ek, azaz rétegek bevezetése. Aki ismeri a CorelDraw 3.0-t, annak ez már ismerős lehet, aki nem, annak elmondom. A program 100 réteget kezel. Ezek nem térbeli rétegek, hanem struktúrálisak. Amikor egy tárgyat betöltünk, meg kell határozni melyik rétegre kerüljön. Bonyolult scene felépítésekor zavaró lehet a sok felhelyezett tárgy, ráadásul frissítésük is jelentős időt vesz igénybe. Ebben az esetben meghatározhatjuk, hogy csak melyik rétegeket rajzolja ki a program. Azok a tárgyak, amelyek más rétegekre lettek felhelyezve, nem jelennek meg. Ennek ellenére azok jelen vannak, a kész képre is rákerülnek.

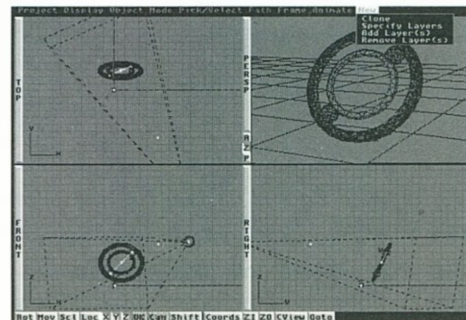
Hogy egy tárgy melyik rétegen van, azt az Action editorban tudhatjuk meg a lyr:XX feliratból, ahol XX a réteg száma 0-tól 99-ig.

Jelentős változáson mentek keresztül a program beépített matematikai textúrái. Talán ez az egyetlen, amit igazán továbbfejlesztettek. Az általam próbált változatban 66(!) textúra található. Ebben benne van az előzőben is létezett 14, de 56 új textúrát is létrehoztak. Hogy ezek milyenek, tapasztaljátok ki magatok, itt nincs hely ismertetni mindet. Mellesleg megjegyzem, a textúrák beállításainak rövid leírása több mint 25 A/4-es oldalt tesz ki. A program sebessége legnagyobb sajnálatomra nem változott. Lassulást egyáltalán nem vártam tőle, de hogy nem gyorsult egy szemernyit sem, az már bosszantó. Most persze nem írtam igazat, a program igen is gyorsult. Tesztjeim szerint kb. 1.5 %-ot. Ez nem semmi!

Összefoglalásul, a program sok új funkcióval bővült, amelyek szinte mindegyike hasznos és jól használható, de ennél jóval többet vártunk. Remélhetőleg a végleges 3.0-s változatot még jelentősen továbbfejlesztik. Ha nem így lesz, programváltásra kényszerülök, amit annál is inkább sajnálnék, mivel az Imagine-t több mint három éve, a Nagy Elđöd, a Turbo Silver és a 0.99-es Imagine verzió óta megelégedéssel használom.

Van egy másik hírem is az Imagine világáról. Bár ezt is többször megígértem, nemsokára megjelenik egy könyvem, amely az Imagine programról szól. Nem mentegetőzni akarok, de eddig azért nem adtam ki ezt a könyvet, mert vártam a 3.0-t. Most, hogy annak megjelenése elérhető távolságba került, én is elszántam magam. A több mint egy év várakozás alatt folyamatosan hízott a kézirat, így most valószínűleg két kötetes lesz a mű, amiből az első kötetnek nem kell feltétlenül megvárnia a program végleges változatának megjelenését. Remélem ennyi önreklám még elmegy, de most már tényleg fogjunk neki a rovatnak.

A mai két oldalt, illetve ami maradt belőle, kérdések megválaszolásának szenteljük.



Köszönöm jól vagyok. Ez is egy válasz volt.

Többen kérdezték, az Imagine tud-e metamorfózist készíteni két tárgy között. Igen, tud, de néhány megkötés van erre vonatkozólag. A kiindulási és a cél tárgynak azonos számú pontból, élből és felületből kell állni. Elméletileg elég ennyi, gyakorlatilag azonban ahhoz, hogy jól nézzen ki az átalakulás animáció, ennél több kell.

A teljes megértéshez egy kis háttérsztori tartozik. Az Imagine objectformátumában a TDDD-ben (Three Dimensional Data Description) egymás után, sorban vannak eltárolva a tárgyat alkotó pontok koordinátái. A mi esetünkben a sorrend a fontos. Amikor két tárgy között átalakulást számol a program, a kiindulási tárgy minden pontját a céltárgy azonos sorszámú pontjainak koordinátáiba viszi át, miközben az attribútumok is átalakulnak. Ha a két tárgyban a pontok nem azonos struktúra szerint helyezkednek el, zagyvaság jöhet ki a morfózisból. Próbáld ki ennek szemléltetésére egy disk primitív átalakítását kúppá. Történetesen e két tárgy azonos számú pontból, élből, felületből áll.

Azon néhány ember számára, aki nem tudná hogyan kell létrehozni a morfózist, most elmondom. Maradjunk az előző példánál, a korongnál és a kúpnál. Az Action editorban hozz létre mondjuk 25 kockás animációt. Add az első képkockához a korongot. Ugyanebbe a sorba helyezd el a kúpot is, a 2. képkockától a 25.-ig. Az Objects File Info kérdezőjében van egy input mező, Transition frame count néven. Ide kell beírni, hány képkocka alatt történjen a tárgy átalakítása. Jelen esetben ez legfeljebb 23 lehet, mivel az 1. képkockán a kiindulási tárgy van, a 25.-en pedig a céltárgy. Ha ide pl. 10-et írsz, a 2. képkockában elkezdődő átalakulás 10 kocka alatt végbemegy, a 12. kockában már a céltárgy lesz látható.

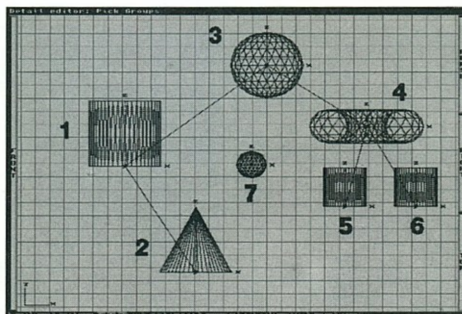
Nos, közben megosztottam veletek a morfózis készítés titkát. Mint mondottam azonban, ez nem biztos, hogy úgy fog kinézni, ahogy elképzeltük. Ezt a problémát úgy oldhatjuk meg, hogy azonos alap tárgyat használunk mind a kiindulási, mind a céltárgy elkészítéséhez. Az alapul használt tárgyból torzítással, a pontok átrendezésével készítsük el a tárgyakat.

A másik eset, hogy nem a tárgy alakja változik, csak az attribútumai. Ezt a morfózist minden probléma nélkül elkészíti a program, mivel itt nem kell a pontok helyzetét változtatni.

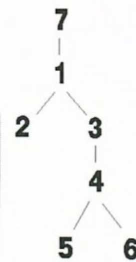
Másik kérdés. *"Egy tárgyat lehet-e önállóan manipulálni, ha az csoportba van kötve más tárgyakkal, vagy előtte szét kell szedni ezt a csoportot?"*

A válaszom, igen lehet manipulálni a csoport szétszedése nélkül is. Ez volt a rövid válasz, most kifejtem bővebben is. Előbb a csoportszerkezetről. Az Imagine-ben a csoportok, más néven "Group"-ok szülő-gyermek hierarchia szerint épülnek fel, ahol minden gyermek félárva. Ez annyit jelent, hogy minden tárgy, amely a csoportban van, egy nála hierarchikusan magasabb pozícióban lévő tárgyhoz kapcsolódik. Minden tárgy csak egy magasabb pozíciójúval van közvetlen kapcsolatban, de alacsonyabbal, amelynek ő a szülő tárgya, bármennyivel lehet. Minden csoportban van egy olyan tárgy, amelynek nincs felmenője, ez a legfelső szülő. Több tárgy csoportba kötésekor az lesz a szülő, amelyiket előbb választottad ki az összekapcsoláskor, a többi ennek lesz a gyermeke. Amikor egy csoportot kapcsolsz egy tárgyhoz, kétféle módon jöhet létre kapcsolat. Ha a tárgyat választod ki előbb, a csoport legfelső szülője ennek a gyermeke lesz, az ő gyermekei továbbra is belőle származnak, de az egész csoport eggyel alacsonyabb szintre kerül. Ha a csoportot választod ki hamarabb, a tárgy a csoport legfelső szülőjének a gyermeke lesz, azonos hierarchia szintre kerülve, mint a már ott lévő gyermekek.

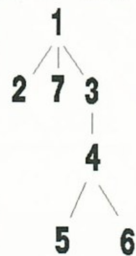
Az előző példában csak olyan csoportról volt szó, amelyben egy szülő van, akárhány gyermekkel. Mi a helyzet összetettebb csoportoknál, ahol a gyermek egyúttal szülő is? Nézzük meg a következő képet. Ezen van egy gömb mint önálló tárgy és egy több szintű csoport. Minden tárgyat számokkal jelöltem. Az 1-es számú henger a csoport legfelső szülője, ennek két gyermeke van, a 2-es kúp, és a 3-as gömb. A 3-as gömbnek egy gyermeke van, a 4-es torus, amiből két henger, az 5-ös és 6-os származik.



Jelöljük ki először a 7-es számú önálló gömböt, majd az 1-es hengert. Csoportba kötés után a következő struktúra alakul ki:



Válaszd ki most az 1-es először, és utána a 7-est, a létrejövő hierarchia a következő:



Ezzel nem merültek ki a lehetőségeink, mert ha most például a 3-ast választod ki, az minősül legfelső szülőnek. Pick Goups-ban ugyan is mindig a választott tárgyból lefelé következő csoportok választódnak ki. Tehát a 3-asra klikkelve a 3, 4, 5, 6 tárgyak lesznek kiválasztva, a 3-as pedig legfelső szülőként viselkedik. Minden művelet, mint például a mozgatás, vagy az attribútumbeállítás, ezeken a tárgyakon hajtódik végre.

Ha előtte kiveszed a csoportból a 7-est, befűzheted ide a hármas alá. A másik változatot, hogy a 3-as fölé tedd be szülőnek, csak akkor tudod végrehajtani, ha előtte szétbontod az 1-3 csoportkapcsolatot, mivel minden tárgynak csak egy szülője lehet.

Ha idáig világos, térjünk vissza az eredeti kérdésre. Hogyan lehet csoportban lévő tárgyakat önállóan manipulálni. Azt, hogy alcsoportokat hogyan lehet, már láttuk, tegyük fel, most csak a 3-as tárgyat akarjuk elmozgatni, de a leszármazottait nem. Ehhez át kell térni Pick Objects módra, azaz ezt a menüpontot kell kiválasztani a Mode menüből. Ha ezután klikkelsz pl. a 3-asra, csak az választódik ki.

Aurum

AMIGA SOFTWARE DISTRIBUTION

ALTERNATIVE TEXTURES 3D vol. 1.	Alt.Images	5.900,-
ALTERNATIVE TEXTURES 3D vol. 2.	Alt.Images	5.900,-
Amiga Miracle Piano	Mindscape	59.900,-
AMOS 3D	Europress	5.500,-
AMOS Professional	Europress	7.500,-
AMOS Professional Compiler	Europress	5.500,-
Amos Creator	Europress	7.500,-
Art Department 2.3	ASDG	28.500,-
Art Department Professional	ASDG	11.000,-
Bars & Pipes Professional	Sounworks	43.500,-
Brilliance	Digital C.	28.500,-
Broadcast Titler2	Innovision	45.900,-
Broadcast Titler Prof. FONT pack + FONT enhancer	Innovision	32.500,-
Clarity 16	AVR	24.500,-
Caligari 24	Octree	18.900,-
Caligari Broadcast	Octree	76.900,-
Deluxe Paint 4.5 (AGA)	Electronic Arts	14.900,-
Deluxe Video III	Electronic Arts	14.000,-
Directory Opus	Innovatronic	9.900,-
Expert Draw	Gold Vision	5.900,-
Final Copy II	Softwood	13.500,-
Image FX	GVP	27.500,-
Montage 24	Innovision Tech.	54.000,-
Morph PLUS	ASDG	29.900,-
PageStream 2.2	Softlogik	14.900,-
PageStream Business Formula	Softlogik	6.900,-
PASCAL Compiler	Hisoft	16.500,-
Pen PAL	Softwood	5.900,-
REAL 3D Classic	RealSoft	27.000,-
REAL 3D V2	RealSoft	72.900,-
SCALA 500	Scala	15.500,-
SCALA MM210 Professional	Scala	35.500,-
SCALA MM300 Multimedia (AGA)	Scala	72.900,-
Scenery Animator 4.0	Natural Graph.	12.500,-
SAS / Lattice "C" Compiler v6.1	SAS Institute	51.900,-
Triple Play PLUS	Blue Ribbon	32.500,-
TypeSmith	Softlogik	24.500,-
Vista Pro v3.0	Reality Labs	9.900,-
Vista Scape Maker v3.0	Megagem	9.500,-
Wordworth 2.0 (AGA)	Digita	16.500,-
X-Copy Professional	Cachet	6.900,-

Figyelem! A hirdetésben megadott árak az ÁFA-t NEM tartalmazzák! Minden általunk forgalmazott software jogtiszta, eredeti, regisztrált, angol nyelvű verzió!



AMIGA-Software Distribution
THALYMPEX Co.
1077 Budapest, Baross tér 16.
Tel/Fax: 141-44-14



CORNELIUS

Az AMIGA szerviz címe és telefonszáma megváltozott!

Amiga 500(+)-hoz, 600-ashoz és Amiga 1200-eshez, PC-hez winchesterek:
2.5": 40 MB - 13.900,- 60 MB - 16.900,- 80 MB - 21.900,-
3.5": 120 MB - 20.900,- 210 MB - 24.900,-

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással A1200/A600-ba — 3.500,- Ft
A beszerelés megvárható!

AT-BUS winchester controller 0.5/2/4/8 MB memória bővítési lehetőséggel A1000/A500(+)-hoz, nagy átviteli sebesség — 13.900,- Ft

AT-BUS winchester controller A1000/A500/A500+-hoz — 7.500,- Ft

1.76 MB HD drive A500+/A600/A1200-hez külső: 14.900,- Ft
belső: 12.900,- Ft

KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson...
A500+-on és A600-on, V1.3 ROM-mal — 5.200,- Ft
A500-on V2.x vagy V3.x ROM-mal — 6.200,- Ft

A1200 4 MB 32 bites memória bővítő órával — 31.900,- Ft
512 kB memória bővítő A500- és A500plus-hoz — 3.000,- Ft
MathCooprocessor PC AT286-hoz 500 %-os matematikai gyorsulás — 2.000,- Ft

Az ACOMP KFT. hivatalos szervize - beépítések garanciavesztés nélkül
Az árak az AFÁ-t és egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore számítógépek teljeskörű javítása.
Vidékre utánvételes csomagküldés.

Regiusz Kornél · Nyitvatartási időben telefon: 127-9735
Budapest XX., Ősz u. 10. · Nyitva: H, K: 14-19 Sz, Cs, P: 9-14

A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-72-99-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

AMIGA JÁTÉKOK:

Dark Spyre
Double Double (4 játék: TV-sports Football, Basketball, Lords of the Rising Sun, Defender of the Crown)
The Fool's Errand
Suspicious Cargo
Ancient Battles
The Colony
Fuzzball
Turn It II
Demolition
Iron trackers

850,- Ft

C-64 JÁTÉKOK

Elven Varrior
X-Out
Garrison
To Be On Top
Vampires Empire
Down At The Trolls
Legacy Of Llylgamyn

500,- Ft

A fenti programok megrendelhetők a GURU postacímén:
1399 Budapest, Pf. 701/765

NOVOTRADE 2C Kft.



Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők

SEGA

Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.630-7.220 Ft
Master System	10.500 Ft
kazetták	2.440-6.320 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-5.810 Ft
Fénypisztoly	2.600 Ft
Control Pad	1.400 Ft

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
1040 STFM számítógép	36.990 Ft
1040 STE számítógép	46.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SC1224 color RGB monitor	24.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	15.990 Ft
Lynx tápegység	990 Ft
Lynx játékok	2.500-4.500 Ft
Atari 78000 videojáték	5.990 Ft

Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-850 Ft
Quick Shot II Plus Joystick	850 Ft



SEGA

Szenzációs Árak!
Festékszalag vásár Epson, STAR típusú printerekhez!

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35. Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933



BRILLIANCE

"Ennek meg kellett történnie..."

Az Amiga fő felhasználási területe a videografika, amely hosszú időn keresztül egyet jelentett az Electronic Arts nagyszerű termékével a Deluxe Paint-tal. Nos ennek úgy tűnik vége - a Digital Creations létrehozta azt a programot amely szinte minden paraméterében lekörözi a DPaint-et. Ez a szoftver nem más mint a Brilliance.

A Brilliance egy tetszetős kinézetű fekete dobozban érkezik, amelynek előlapján a jól ismert Brilliance - tengerpart reklámkép áll. A dobozt felnyitva három lemez, egy kézikönyv, a 2. joystick port-ra helyezendő hardverkulcs, regisztrációs kártya és egy Brilliance poszter kerül elő. A hardverkulcs kisméretű, de nem tartalmaz továbbvezetést, így a portot más eszközök elől elzárja.

A megközelítőleg 200 oldalas kézikönyv jól szervezett, könnyen áttekinthető és három jól elkülöníthető részből áll: a "Quickstart", amely a türelmetleneknek szól; a "Tutorial", amely példákon keresztül mutatja be a program használatát, valamint a "Reference", amely az összes funkció részletes leírását tartalmazza.

A Brilliance programcsomag tulajdonképpen két programból áll: "Brilliance" ez a regiszter alapú változat (max. 256 színig), "TrueBrilliance" a 24 bites, ill. HAM rajzoláshoz. Ezek egy-egy lemezt foglalnak el, míg a harmadikon a program lehetőségeit magyarázó képek és animációk találhatók. A TrueBrilliance lehetővé teszi 24 bites grafikák készítését alapkiépítésű Amigákon is! A program HAM-ben vagy HAM8-ban mutatja a munkaképernyőt miközben a belső színábrázolás 24 bites. A végeredményt tetszőlegesen 24 bites vagy HAM (HAM8) képként elmenthetjük. Néhány apró különbségtől eltekintve a két program teljesen megegyezik egymással.

A program lehetőségeinek részletes ismertetése messze meghaladná e cikk lehetőségeit, ezért a továbbiakban az ezen a téren szabványnak számító Deluxe Paint-al hasonlítjuk össze - különös tekintettel az eltérésekre. Mindez annál is inkább megtehető mivel a Brilliance tervezői mindent elkövettek, hogy a program mindent tudjon amit a DPaint, sőt...

A legelső különbség amely feltűnik a munkaképernyő felépítése. A Brilliance-t a képernyő alsó részén elhelyezkedő panelekkel vezérelhetjük: ezek a panelek mutatják a különböző funkciókat, azok beállításait. Egyszerre több is jelen lehet a képernyőn, ezek egymás felett jelennek meg (stackable menus): kényelmes, gyors megoldás és függetleníti a kép és a menük színeit egymástól. A Brilliance menüi és billentyűkombinációi szabadon átdefiniálhatók. 9 különböző konfiguráció lehetséges ezeket a számbillentyűzettel válthatjuk menet közben.



A kép Foris Csaba munkája. A mű három nappal a Brilliance megérkezése után született...

A legelső után a legfontosabb különbség: a SEBESSÉG. A Brilliance reklámszövege szerint a program legtöbb funkciója gyorsabb egy alap 68000-es alapú gépen mint a konkurens programok egy 68030-as gépen. Nos a reklámszövegeknek általában nem szabad hinni, de ez itt egy ritka kivétel. A Brilliance tényleg fantasztikusan gyors a DPaint-hoz képest: egy 640x512-es felbontású 256 színű képpel gyorsabban lehet vele dolgozni mint egy 320x256-os 256 színű DPaint képpel! Ez nem minden funkció esetén azt jelenti, hogy annak végrehajtása sokkal gyorsabb, de mindig igaz a visszajelzésre - a Brilliance-ben mindig pontosan látjuk, hogy mit csinálunk és ez nagyon meggyorsítja a munkát.

A DPaint-ben mindössze két lap létezik s ezek felbontása és palettája sem független egymástól, valamint csak egyetlen animációt tarthatunk egyszerre a memóriában. Nem így a Brilliance-ben. Csak a rendelkezésre álló RAM mérete korlátozza a képek és animációk számát.

Hasonló megoldású az UNDO funkció is. Egy előre beállított méretű UNDO buffer biztosítja a többfokozatú visszalépést. Egy nagyobb méretű UNDO buffer esetén, akár a végleges képről is lépésről-lépésre visszamehetünk az üres kezdőképernyőig! A gyakorlatban néhányszor száz kilobájt memória már teljesen használhatóvá teszi a többfokozatú UNDO-t.

A DPaint legújabb változatában két Brush-t használhatunk. A Brilliance nyolcat kezel, ezek kicsinyített mását egy panel mutatja, így könnyen megtaláljuk a keresett darabot. Természetesen a nyolc Brush közül bármelyik lehet animáció - Anim Brush is. A Brush torzításoknál az összes szokásos funkció megtalálható, de mint mindenhol lenyűgöző a sebesség. Egy nagyobb Brush átméretezésénél a program valós időben mutat egy kétszínű maszkot miközben változtatjuk a méretet, és ahogyan egy kis ideje van rögtön megjelenik benne a teljes Brush átméretezve. A Brush-ok pszeudo 3D-s mozgatására is lehetőség van. A DPaint-ban az elmozdulás mértékét és a forgási szögeket számokkal adhatjuk meg a Brilliance-ben ugyanez a képernyőn történik az egér segítségével. A Brush-t jelképező keretet az egérrel szabadon mozgathatjuk és forgathatjuk, megjelöljük a kezdő és a végpozíciót, és a program villámgyorsan kiszámolja a fázisokat. Két Brush közötti átalakulás kiszámítására - metamorfózisra - is képes a Brilliance. Persze ez is jobb és gyorsabb is mint a DPaint-ben. Meg kell említenem egy meglepő hiányosságot amelybe egy "éles bevetés"



során beleakadtam és bizony igencsak súlyosnak mondható: az AnimBrush animációra rajzolásáról van szó. Ha egy AnimBrush-t kézzel helyezünk el a kockákon, akkor nincsen gond, az egyes AnimBrush kockák szépen követik egymást. Ha azonban ezt automatizálni akarjuk (mint ahogyan én akartam egy 200 kockás animációban, ahol a Brush egyhelyben áll és ott változik) akkor bajba kerülünk. A Tweening mód segítségével (a DPaint Moving megfelelője a Brilliance-ben) lehetőség van ugyan egy Brush automatikus elhelyezésére az animáció képkockáin keresztül, de ebben az esetben a Brilliance "elfelejti" hogy AnimBrush-ról van szó és mindig ugyanazt a képkockáját rajzolja rá az animációra.

Az animációk kezelése hasonló a DPaint-hoz, de itt is van némi hiányosság. Nagyon hiányzik az átvilágítás funkció amely megmutatná az aktuális fázis rajzolása közben a környező képkockákat is a háttérben. Egy profi animátor számára ez nélkülözhetetlen segédeszköz a fázisrajzolásban. Az animációk lejátszásának sebessége sokkal nagyobb mint a DPaint-ban. Ez nem utolsósorban annak köszönhető, hogy a Brilliance támogatja az új 32 bites "anim" formátumot, az ANIM8-at is.

A nagyítás is fantasztikusan gyors a Brilliance-ben, de van egy nagy hiányossága: nagyítás közben ha elmozdítjuk a képet akkor az éppen használat alatt lévő eszköz alapállapotba kerül. Pl. ha egy Brush-t szeretnénk kivágni nagyító alatt, elkezdjük, de megmozdítjuk a nagyítót, akkor az összes addigi kijelölés elveszik. A kiváást így csak kisebb nagyításban tehetjük meg, ahol az egész kivágandó forma egyszerre látszik.

A DPaint egyik leggyengébb része a színátmenetek kezelése. Természetesen így Brilliance-ben különösen nagy gondot fordítottak erre. Nyolc különféle színátmenetet hozhatunk létre amelyekben 128-128 alapszín lehet. Ezek kétfélék lehetnek: valós vagy dinamikus. A valós alapszínek a rajzolt kép palettaszíneiből állnak, a dinamikus alapszínek pedig a színfutás (color-cycling) definiálására szolgálnak (csak a regiszter alapú Brilliance-ben létezik). Ha most valaki azt képzeli, hogy a DPaint max. 32 színű színátmenetéhez képest a Brilliance 128 elemű átmenete nem sok változást hoz, az téved. Ugyanis megadhatunk egy "Spread" értéket, amely azt mutatja, hogy a színátmenetben az alapszínek közé a program mennyi köztes színt számoljon. A maximális 254-es "Spread" értékkel pontosan 32.768 színű színátmeneteket hozhatunk létre (ez persze már csak a TruBrillinace-ben használható ki). A 128 alapszín bármelyike lehet ún. dupla alapszín: egy kockán belül két színt láthatunk és ezeknél a program nem képez átmenetet, így tetszőleges helyen létrehozhatunk "éles" színváltásokat is a folyamatos színátmenetben.

Összefoglalva a Brilliance egy igazi "Killer Application" az Amiga számítógépekre, egy olyan program amelyet minden géptípus megirigyelhet, amelyen videografikával foglalkoznak. A Brilliance teljesen megbízhatóan működik annak ellenére, hogy a verziószám még csak 1.0-át mutat. Néhány gyermekbetegsége (nagyítás hiányosságai, átvilágítás, AnimBrush) ellenére nagyon jól használható - de ezek miatt adott esetben szükség lehet a nagy öreg Deluxe Paint segítségére - egyelőre. Reméljük a Brilliance a hiányosságokat megszűntető, következő változata mihamarabb megjelenik, és ekkor már semmi nem akadályozza majd azt, hogy a Brilliance-t a Legjobb Animációs és Rajzolóprogramnak nevezzük.

Marinov 'Gaborca' Gábor



Nehéz lenne pontosan jellemezni ezt a rajzolóprogramot, mivel összetettségéből adódóan nem igazán lehet általánosságokat mondani róla. Részemről két nagyobb részre osztom a hasonló szoftvereket, ezért a grafikai és az animációs lehetőségeket külön fogom véleményezni.

Természetesnek tűnik az összehasonlítás a "nagy öreggel", a Deluxe Paint-tel, így már az első benyomás is rendkívül pozitív mivel a billentyűzet kiosztás szinte teljesen megegyezik a két programban. A menük könnyen áttekinthetők, gyorsan elérhető akár egérrel is a kívánt funkció. A DPaint-ről történő gyors átállásra jellemző, hogy alig két nap próbálkozás után már bonyolultabb képeket is készítettem az "új fiúval", és a rajzok lényegesen gyorsabban készültek el mint korabban.

Sajnos e pár sorban nem nyílik mód a részletes elemzésre, így csak azokat a lehetőségeket emelem ki melyek lényeges változást hoztak a DPaint-hez képest, erős vagy éppen gyenge pontjai a Brilliance-nek. Először tehát a grafikai lehetőségekről.

A paletta menüben aktívabban keresgélhetünk a színek között és lehetőség van CMY színkeverésre is. Amennyiben egy adott színből megfelelő számú tónussort keverünk, a BRIGHTEN és DARKEN funkciókkal szépen árnyalhatunk egy megrajzolt formát, de használhatjuk árnyékok, felhők, áttetsző sziluettek vagy hasonló effektek létrehozására. Sokkal szebb az ANTI-ALIASING, viszont nem értem mire való a négy fokozat amikor szemmel látható különbség nincs közöttük. Hiányolom az igazi AIRBRUSH-t, bár érdekes újdonságokat is hozott ez a funkció mint például a kivágott brush színmintájának fújása. Ha már a brush-oknál tartunk mindenképpen meg kell említenem a szabadkézi kivágást.

Nagy segítség a kereten kívüli terület mozgatása, könnyebben hozzáférhetünk a kép szélein elhelyezkedő részéhez. Nehézkessé teszi azonban a munkát, hogy a program nem tud képernyőt cserélni egy funkció alkalmazása közben.

Talán a legérdekesebb hatásokat a DRAW MODE menüben érhetjük el. Többségüket százalékosan is szabályozhatjuk, és használatukkal olyan új lehetőségeket kapunk amiket a DPaint-ben csak nagy nehézségek árán vagy egyáltalán nem érhettünk el.

Pár szót az animációs lehetőségekről is. Nekem mint rajzfilmesnek nagy csalódást okozott a programnak ez a része. Bár a BRUSH animációk sok lehetőséget kínálnak, az igazi cell animációt nem igazán támogatja a Brilliance. Elsősorban a kulcspozíciós képernyők átvilágítása hiányzik, de el tudnék még képzelni néhány funkciót, ami elengedhetetlen lenne ahhoz hogy egy sokrétűen használható animációs szoftvert kapjunk.

Végezetül egy mondatban összegezve: a program BRILLIÁNS, de azért van még rajta csiszolni való.

Föris Csaba, animátor-grafikus

DEMOLÓGIA

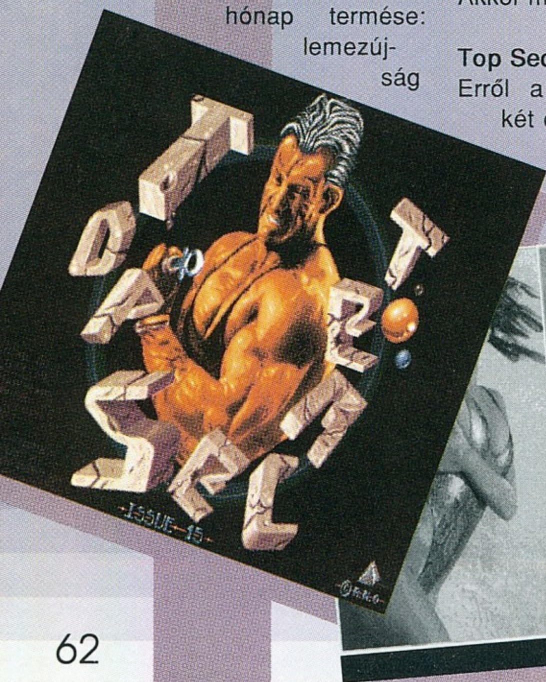
Subidubiduuuu!

Kaptam néhány visszajelzést! Wowwww! Kéretik ezek íróitól maximális türelemmel lenni irányomban, zenei karrierem kibontakoztatása ügyében kissé elfoglalt vagyok, de amint tudok írni fogok én is.

Akkor először is arról, ami az előző számból kimaradt helyhiány miatt. Mi is volt az előző hónap termése: lemezújság fronton a Sledge Hammer #12 még mindig várat magára *(azóta már ITT VAN, lásd később)*, de itt a **Eurochart #22 / Static Bytes**, **World chart #10 / ex-Silents** (Hoodloms) és a **Scene Talk #5 / Mystic**. Zenelemezek között az **Rockily/Arise** (hallottam már jobbat is, bár a design cool!), a Team Extreme új lemeze említésre méltó. Demok között **PHA Q/Scoopex** (újra jelentkezett ez a régről ismert csapat egy jó demoval), **Crayon/Melon** (Csalódás), Polish Autumn party demoi, **Real Time Margherita/Arise** (klassz!) és a **Purple Turtle** új dentrója (újra egy jó kis belga anyag) A500 fronton. AGA fronton **Chanel5 / Arise** (Hmm, elmegy), **Funtro-NOP2/Muffbusters** (lásd külön), **AGATHA/Sceptic** (elsőre nem is rossz) stb... Úgy néz ki, hogy a német Arise igen aktív volt az elmúlt időszakban. Wowwww! És örvendetesen egyre több az AGA anyag! Nos ez boldogsággal tölt el... Csak egy magyar anyaggal találkoztam e hónapban (nem beszélve a sajátunkról), a **Creator/Surprise! Productions** Jointrojával. Egészen jó kis anyag... Sajnos a World of Commodore elmaradt, így a várva várt Sanity, ill. Andromeda demokról még semmi hír. A Helloweenről pedig még nem kaptam semmilyen anyagot.

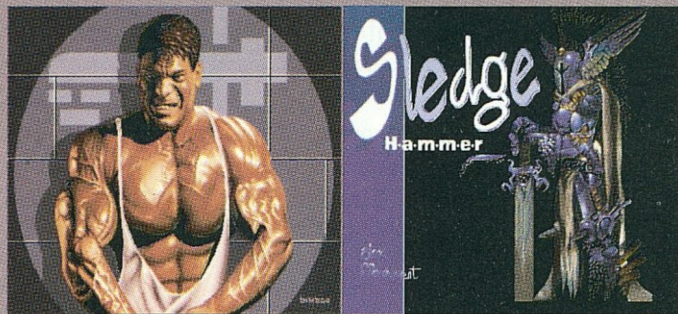
Akkor most az aktualitásokról!

Top Secret 15/Majic 12
Erről a kiváló lemezújságról két dolog miatt teszek említést: először is örömmel láttam,

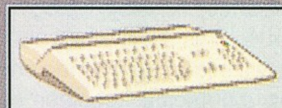




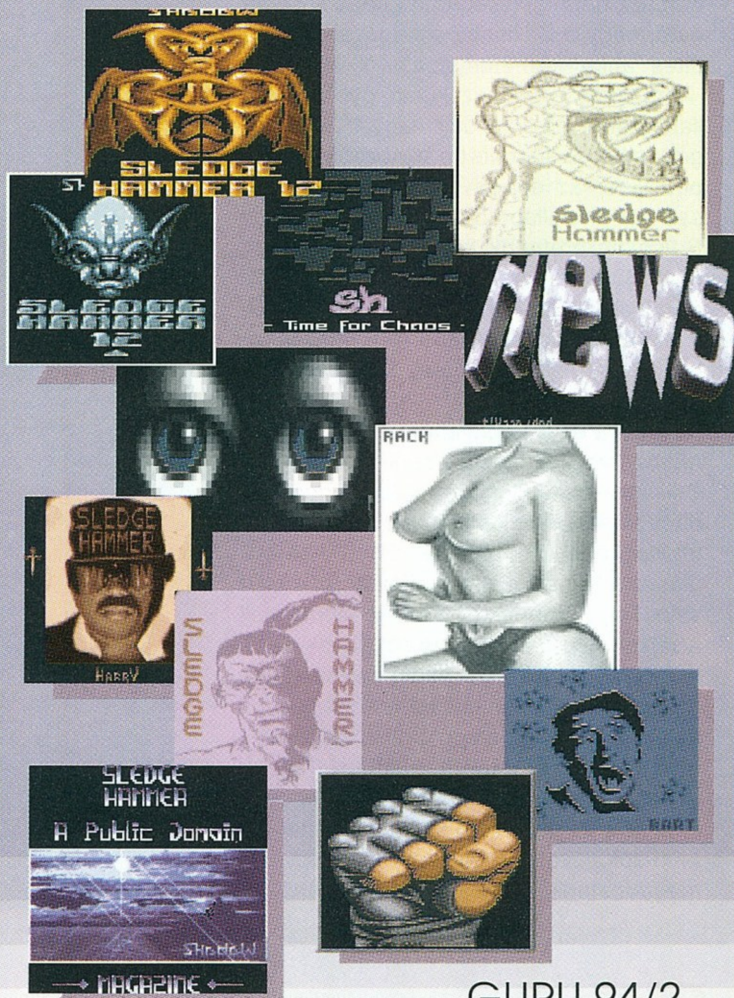
Sledge Hammer 12H és 12E / Absolute!



A régen megismert színvonalú lemezújságban ismét nem csalódtunk. Bár isten igazából a késés nem vált a hasznára, de reméljük ez a jövőben nemigen fog előfordulni. Csak egy kommentárt szeretnék fűzni az SH-hoz: sajnos az Intro ezúttal nem lett olyan szuper, mint amilyen szokott lenni, pedig ennek a lemezújságnak a sikere valaha az Intron is múlt. Reméljük az SH13 intrója (megjelenés bizonytalan időpontban) újra az általunk már annyira ismert, lendületes stílus jegyeit viseli majd magán. Mellesleg kellemes olvasmány, szóval elő a szövegszerkesztőkkel, és bombázzátok a Sledge Hammert cikkekkel.







hogy hosszú hallgatás után az Androméda újra jelentkezett egy igen kellemes intróval (ez található a lemezújság elején), azonkívül pedig ZOZO-Majic12 újra a főszerkesztő. Köztudomásúlag Ő kis hazánk fia. Kellemes zene, érdekes cikkek. Magyarán aki bír tudni ángliusul, szerezze be valahonnan!

Funtro - NOP 2 / Muffbusters

(Code - Jar, Gfx - Jeva, Rendering - Andy, Music - Jester)

Hoppárézimi! Hát itt van a *mentsük meg a scene*-t sorozatunk második része! Ahogy Liberator/Movement és Schwabenpower/The Silents mondotta volt: *"Minden idők legjobb Funtroja!"* Wowww! Ray-Trace logoval indul a funtro, majd 8 light-shaded zoomoló transparent kör következik, utána pedig egy igen meggyőző RGB kocka effekt. Majd Jeva grafikája és utána egy másik meghökkentő effekt, egy 192×230-as real-time rotáló és zoomoló grafika. Hoppá, ez mán nem sámli! (kisszék). Rövid de csattanós produkció!

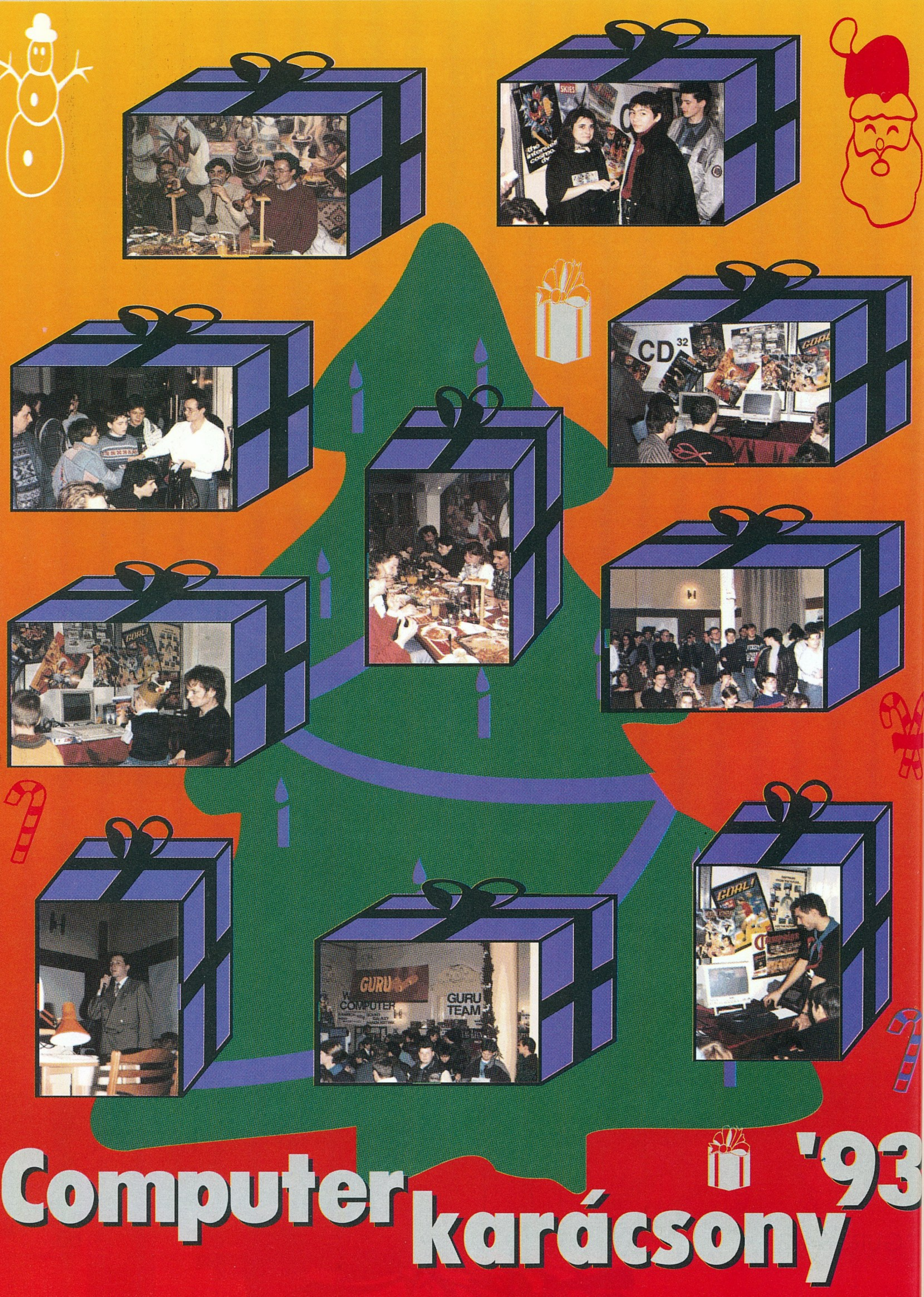
Lemezújság fronton azért még volt egy-két induló:

RAW6/Spaceballs) újra a jól megszokott minőségben a scene number 1 lemezújságja), **Upstream 7 / Balance** (másik igen ismert és elismert mag újabb, színvonalas száma), **Chit-Chat 11/Mirage** (azoknak, akik üzengetni akarnak), **Live 3 / Dreamdealers** (annak, aki a Chit-Chatban elfelejtett üzenni, vagy jobban szereti a franciákat, mind a svédeket), **Megazin 3** (csalódás, lapos, unalmas...), **Deadlock 7/Dimension-x** (az angol scene terméke. Mivel nem túl nemzetközi, így tele van csak Angliára érvényes megállapításokkal, cikkekkel, de legalább szinte kifogástalan angolsággal van megírva), **Stellar Times 3** (újra itt van ez a jópofa egyoldalas lap!). Akkor most kéne, hogy jöjjön a demotermés: az elmúlt hónapot szinte teljes csönd jellemezte: úgy látszik a csapatok el vannak foglalva a karácsony körüli készülődéssel, ill. a nagyobbak a The Party 3-ra készítik az anyagokat. De azért egy-két dolog itt is befutott:

Ankh on Popland / Kefrens: kellemes, bár hanyatt azért nem estem tőle), **SmallTalk 22 K Intro / Balance** (huszonkettő kilobájt! Wowww, nem semmi, és igen jó kis anyag. Szinte megademó), **Fuck da Glenz / Mad Elks** intrója (tekkno-tekkno!), **Jamaica / Stellar** (karibi hangulat, napfény, fahéjszoknyás lányok), **Extasy / Flying Cows** (a lengyel tehenek újra repkednek), **Melbu AGA/Banana Design** (újabb Melon klón - elegem van már a Melon klónokból, mondhatni utálom őket!) - és itt van egy zeneintro az **Omicron**tól (a zene nem rossz, csakhát a dezign!) és egy karácsonyi demo az **RRR**-től (az élő borzalom közöttünk járkál - rettenetes. Elegem van már azokból a kezdeményezésekből, ahol jópofának szánnak dolgokat, és ezt azzal fejezik ki, hogy igen primitív programokat írnak. Fujj, valahogy ezen változtatni kéne! Aki poénkodni akar, először legalább tanuljon meg kódolni!)

Az előző számban leírt kis ismertetés igen vegyes fogadtatásra talált. Pedig ideje volt már, hogy erről is írjon valaki. Remélem azok, akik unalmasnak, borzasztónak találtak, most kiélvezkedik magukat. Akiknek pedig tetszett, azokról remélem most már kicsit többet tudnak arról, mi is az a demo, illetve scene. Amennyiben valaki a magyar sceneről akar újabb részleteket megtudni, kéretik levelet írni a GURU szerkesztőségének az én nevemre mellékelve egy válaszborítékot. Változatlanul várom szépségkirálynőjelöltek leveleit is. Aki ismer ilyen hölgyet, azonnal javasolja neki, hogy írjon nekem a GURU címére. Előre is örök hála.

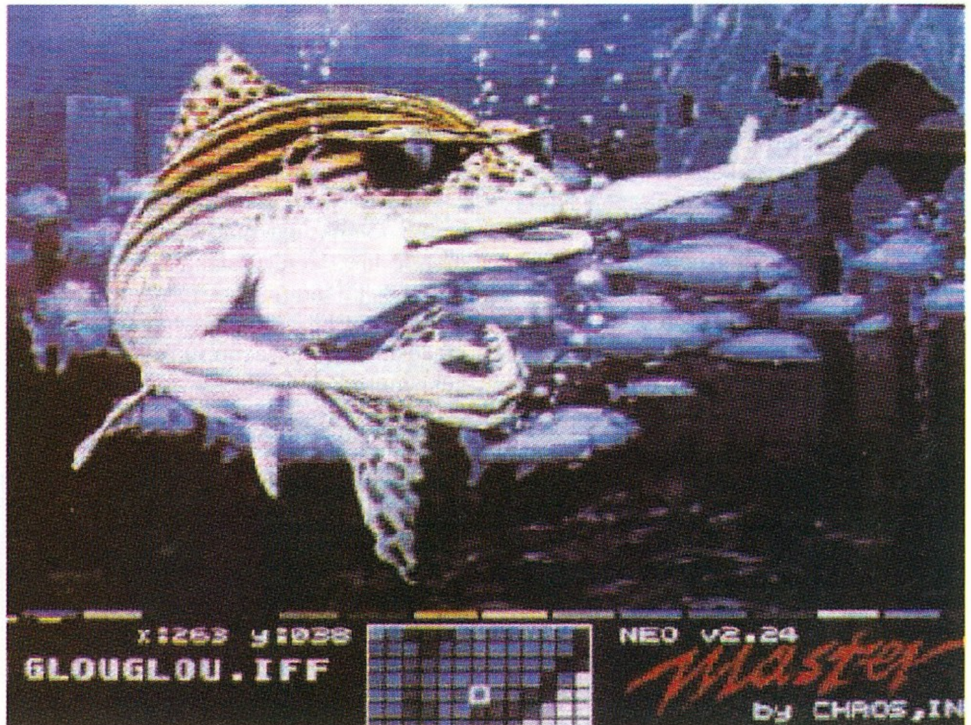
Gyu/Muffbusters


CD32
GURU
GURU TEAM
COMPUTER
Computer karácsony '93

Szevasz nép!

Először is szeretnék mindenkinek kellemetes BOOYEK-ot kívánni! Igen, már Kevanaar Urunk 1994. évét írom én is! Emberek, tudtátok, hogy ez a cikk most, januárban fog megjelenni? Én most már igen! De jó nekem, mi? Na, de félre a rizsával! Szóval, itt van, amit ígértem.. én megmondtam, én szóltam, de magatokra vessetek, jön még macskára teherautó...! Tisztelt Nagyérdemű! Bemutatnám új sztárvendégünket, a Great Poseidont! Fogadjátok, szeretettel... ez azt jelenti, nem akarok legalább két hónapig negatív kritikákat tartalmazó leveleket kapni, vili?! No, ennyit bevezetőnek, köszönöm a jókívánságokat, jól vagyok! Jöhetnek az infok!

Lord Chaos



NEOCHROME

A legősibb 2D-s rajzolóprogram amely ST-re megjelent, ismét az első helyre került. Más jobbnál jobb rajzolóprogram kiadása a feledésbe taszíthatta volna a mindenki által kedvelt Neochrome-ot, de mégsem. A felhasználóbarátsága és használhatósága miatt sok rajongója maradt. Pontosan nekik, illetve közülük néhány a német atarisok közé tartozóknak köszönhetünk egy sokkal fejlettebb NeoChrome verziót, a NeoChrome Master-t. Akit (már) nem győz meg a NeoChrome, hagyja magát elcsábítani a sikeresnek ígérkező utód által...

A FELÜLET

Hermaphrodita, általában csak tetszhet! Egy amerikai apa, Dave Staugas és egy német apa, Delta Force szülöttje, ugyanazon elven alapul mint elődje. Húzzuk tehát alá a NeoChrome Master főbb újításait, azokon kívül, melyeket majd később az ikonrács folytán ismerünk meg: Ha azok a felhasználók, akik 520 ST-n dolgoznak továbbra is csak egy munkaképpel rendelkeznek, egy 1040 ST-n már 10 munkakép áll rendelkezésre és ezen kívül pedig (Ó micsoda öröm) minden munkakép saját palettával rendelkezik. Minden grafikai rutint újraírtak, hogy azok gyorsabbak legyenek. Ezentúl teljes képernyős módban is dolgozhatunk az alsó borderben (alsó Overscan) elhelyezett nagyítóval. Neochrome büszke lett volna az utódjára, ha láthatta volna ezt. NeoChrome Master STE-n és TT-n 4096 színárnyalatban tud rajzolni. Minden funkciót billentyűzetről is el lehet érni. Ezentúl két színt rendelhetünk az egér pointerhez, egy szín per egérgomb. A pótszínt a palettán a jobb gomb segítségével választhatjuk ki. Ez igen hasznos lehet satírozásnál, vagy csak törlésnek és ez még nem minden...

AZ IKONRÁCS...

Egy tucat új funkciót tartalmaz az előző Neochrome-hoz képest. Mit szólnátok egy részletes átvizsgáláshoz, ikononként? És mivel nem létezik egyéb dokumentáció a programról mint az a readme file amit a szerzők a lemezen mellékelnek, talán még ki is emelek egy néhány fontosabb pontot is.

RASZTEREK

Elég erőteljesen esünk a dolognak, mert ezek a raszterek talán az új NeoChrome legerősebb adui. Ez a funkció lehetővé teszi a paletta váltását a kép bármely soránál (összesen 200), vagyis soronként 16 színt lehet használni, ami így 3200 szín képenként ha ez valakinek is jól esik (ha persze nem vagyunk 512 színre korlátozva). A mellékmenü, amely e funkció használatát teszi lehetővé, elsőre ijesztően hathat a köz-felhasználó számára, tehát íme egy kis nyugtató számukra... Ez a mellékmenü egy háromszámos keretet tartalmaz, két nyíllal a jobb és bal oldalán (növelés / csökkentés), amely a paletták számát mutatja (0-tól 199-ig maximum). Minden egyes palettához, lent, két koordináta van hozzárendelve, a paletta első és az utolsó sora. Ezen kívül még egy palette-puffer is rendelkezésünkre áll, amelyet a felfelé mutató IN nyíl (pufferbe másolás) és a lefelé mutató OUT nyíl (pufferból való másolás) szimbolizál.

ZSEBKÉS (Blokk-kivágás)

Három új funkciót találhatunk a mellékmenüjén: először is, a program lehetővé teszi a kivágott forma kinyomtatását. Továbbá egy ANTI-ALIASING (képblokk vagy teljes kép) áll rendelkezésünkre, a raszterlépcsők enyhítésére amelyek oly jellemzők a bitmap grafikákra. Egy ilyen funkció persze sohasem lesz olyan hatásos mint egy kézzel végzett anti-aliasing, de viszont a REMAP funkció egy valódi lementés, annyira hiányzott ebben a programban. Vágjatok ki egy képblokkot, másoljátok a memóriába (Copy, a mellékmenüben) majd töltsetek be egy másik képet (vagy lépjetek át egy másik munkaképre), melyen más a paletta és hívjátok elő azt a bizonyos képblokkot amelyet a memóriában tároltunk (Paste). Egyértel-

műen kiderül, hogy a színek nem stimmelnek. Az új remap funkció segítségével, a program megkeresi az új palettán azokat a színeket, amelyek a legjobban hasonlítanak a képblokk eredeti színeihez. Az egér jobb gombjával lehetőség nyílik arra, hogy a képblokkunkat az új paletta csak egy részéhez adaptáljuk, nagyon hasznos lehetőség ha csak néhány szín-síkot akarunk használni.

KÉPBLOKK KIVÁGÁS

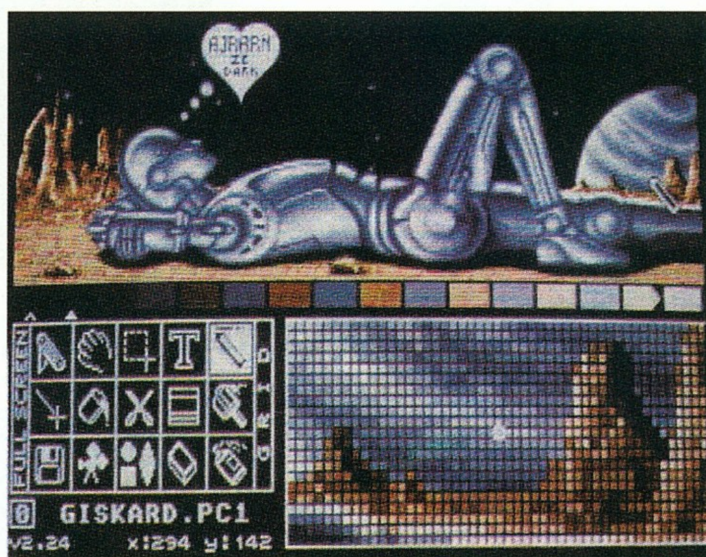
Egyetlen egy újítás található ebben a funkcióban, a mellékmenüjében, a képblokk elforgatásával kapcsolatban: a program most már lehetővé teszi az elforgatás szögének pontos beállítását, és a forgásirány meghatározását, a jobb és bal egérgomb segítségével, a mellékmenü alsó részében.

KÉPELMOZGATÁS

Habár főfunkciója még mindig a kép fel meg le történő tologatása, a hozzá tartozó mellékmenű viszont teljesen új, mivel a régi NeoChrome-ban nem létezett. Ez a mellékmenü egy, azon funkciómenük közül amelyek funkcióinak abszolút semmi közük nincs a főfunkcióhoz és ikonjához. Automatikus színátmenetek kiszámolására és paletták vagy képblokkok lementésére szolgál, a programozóknak igen hasznos formátumokban. Megjegyzendő, hogy a jobb egérgombbal saját magunk adhatjuk meg a file-ok nevét és útvonalukat, a bal egérgombbal ellentétben. Nos, kedves nézőink, ennyi fért mai műsorunkba, mához egy hónapra ismét találkozunk és mélyebben beletekintünk páciensünk lelki világába. Addig is, sziasztok!

The Great Poseidon





GFA BASIC

Hallelúja testvérek! Legyen áldott Botyánszki Misi neve, ki hozzámvágott egy új GöFA leírást! Kevanaar áldja meg minden lépését... Na, azért ne ragadtassuk el magunkat ennyire, félre a HÉV-vel, és egyéb BKV járművel! Ismét van GFA leírás!... a következő vincsidöglésig...! Nos, szóval átnéztem az előzőt, s megállapítottam róla, hogy az minden lett, csak tömör nem, így eltarthatna a sorozat az évezred végéig is! De nem fog! Mert teszek róla! Meg rá! Hé, sok a hablaty, jöjjön,aminek jönnie kell...:

Szóval ott tartottunk, hogy van a GFA-nak menüje, jééé! Ide az editor bal felső sarkában található Atari logora clickelve juthatunk. Sorrendben, funkcióval együtt: Az infonál megtudjuk, mikori a GFA-nk, a Save-vel lementhetjük proginkat, Load-dal pedig vissza... (meg még 30x megismételve...), a Deflist megegyezik a DEFLIST paranccsal, a New Names menü beállításával a GFA mindig szólni fog, ha új változót hozunk létre, az Editor parancs pedig valami egészen egzotikusat művel... Ha sikeresen landoltunk az editornál, itt is találhatunk menüket, méghozzá két sorban, ráadásul négerdresszben:

Load (F1) - Betölt GFA 3.x basic programot
Save (Shift F1) - Lement...
Merge (F2) - A memóriában levő listához hozzátölt egy ASCII listát.
Save ,A (Shift F2) - A memóriában levő listát lementi ASCII-ben.
Llist (F3) - nyomtatóra listázza a programot
Quit (Shift F3) - bye!
Block (F4) - a kijelölt blokkal tudunk itt műveleteket végezni: **Copy** - másolás, Move - átmozgatás, Write - ASCII-ben lementés, Llist - printerre ki, Start - kurzort a blokk startpozíciójához teszi, az End pedig a végéhez, a Del kitörli a blokkot, végül a hide megszünteti a blokkkijelölőket.
New (Shift F4) - sima basic NEW parancs, törli a programot a memóriából
Blk End (F5) - blokk végének kijelölése Blk Sta (Shift F5) - blokk kezdetének kijelölése
Find (F6) - az itt megadott szöveget kerestethetjük a Ctrl F-fel
Replace (Shift F6) - az itt megadott szövegek alapján kereshetünk és cserélhetünk le a Ctrl E-vel
Pg Down (F7) - lapozás felfelé

Pg Up (Shift F7) - lapozás lefelé
Insert/Overwr (F8) - beszúrás/felülírás mód kapcsolgatása
Txt16/Text8 (Shift F8) - (csak monokróm monitoron) 16 és 8 pontos karakterkészlet váltogatása
Flip (F9) - váltás az editor/output kép között, itt tudjuk megnézni, mit művelt a programunk
Direct (Shift F9) - ugrás az editorból a direkt parancsképernyőre. Itt minden beütött parancs azonnal hat.
Test (F10) - ennek segítségével deríthetjük ki, miféle főbenjáró hibákat követtünk el a listában
Run (Shift F10) - 3.. 2.. 1.. 0.. Start!! (Mármint a programnak)

A jobb felső sarokban találhatunk egy nem svájci típusú állítható órát, alatta egy számlálót, miszerint a kurzor melyik sorban van. A bal felső sarokban, az Atari logo alatt még két funkció van igen extrémen kijelezve. A bal oldali akkor látszik, ha a caps lock be van kapcsolva, a jobb oldali pedig akkor, ha a numerikus billentyűzet kurzorgombokra van átkapcsolva. Persze az előbb felsorolt funkciókat egérrel is tudjuk állítgatni.

Nos, ennyit az irányításról, a többit majd legközelebb. De már hallom a felháborodott olvasói kérdéseket: HOL vannak az utasítások?!! Hmm, hát igen.. Tényleg, hol is hagytam azokat a fránya utasításokat..? Ja, megvan! Sorry fiúk (és egyebek), azokat is elkezdtem beszerkeszteni, aztán úgy a hatodik után abbahagytam, mer' rájöttem, úgy semmi értelme sincs. Tehát skacok a türelem GFA utasításokat terem... vagy nem így van? Na mindegy, át kell úgyis nézni az egészet, és kiválogatni a fontosabbakat, különben elkezdhetném a GFA-DALLAS sorozatot. De nem fogom, meg amúgyis jogi akadályai lennének a dolognak. Addig is, viszlát, legközelebb már az utasítások jönnek!

TOS közelben

Üdv mindenkinek! Akkor folytatnám az XBIOS-ról szóló színes feliratos horrormesémet:
Rsconf (XBIOS 15) - az RS232-es soros port buzerálása (beállítása)
p0 (W) - scr: a megfelelő MFP-regiszterek beállítása
p1 (W) - tsr: adjunk nekik -1-et!
p2 (W) - rsr
p3 (W) - ucr
p4 (W) - flowctl: Bit 0:Xon/Xoff Bit 1:Rts/Cts
p5 (W) - speed 0->15: 19200/9600/4800/3600/2400/2000/1800/1200/600/300/200/150/134/110 /75/50 baud
e - semmi különös (az újabb TOS verziókban az aktuális baud rate jön vissza)

Keytbl (XBIOS 16) - billentyűzettábla beállítása (mj.: a -1 trükk itt is beválik...)
p0 (L) - Caps Lock tábla kezdőcíme (billentyűk a Caps hatása alatt)
p1 (L) - Shift tábla kezdőcíme (shifttel lenyomva)
p2 (L) - Normál tábla kezdőcíme
e (L) - Keytab-strucc kezdőcíme

Random (XBIOS 17) - véletlenszám generálása
e (L) - egy 24 bites véletlenszám

Protobt (XBIOS 18) - bootszektor létrehozása (mj.: -1 itt is OK!)
p0 (W) - execflag: 1 - futtatható a bootszektorban levő progi
0 - nem (VIRUS-eset)
p1 (W) - diszktipus (0-3):
0: 40Tr/1S
1: 40Tr/2S
2: 80Tr/1S
3: 80Tr/2S (Tr=sáv, S=oldal)
p2 (L) - serialno: a lemez szériaszáma
p3 (L) - a puffer kezdőcíme (512 byte) Használat: csináljuk meg a megfelelő bootszektort, majd mentsük le (XBIOS 9)(sáv=0,oldal=0,szektor=1)

Scrdmp (XBIOS 20) - A képernyő kinyomtatása printerre (fekete-fehér)

Cursconf (XBIOS 21) - kurzor beállítása
p0 (W) - a CURS_SETRATE-nél megadhatjuk a villogás idejét VBL-ben (1 VBL=kb. 1/50 sec)
p1 (W) - parancs:
0 CURS_HIDE: kurzor kikapcsolása
1 CURS_SHOW: bekapcsolása
2 CURS_BLINK: villogás be
3 CURS_NOBLINK:villogás ki
4 CURS_SETRATE: a villogás sebességének beállítása
5 CURS_GETRATE: a villogás sebességének lekérdezése
e (W) - CURS_GETRATE

Settime (XBIOS 22) - rendszeridő beállítása
p0 (L) - idő:
bit 0..4: másodperc
bit 5..10: perc
bit 11..15: óra
bit 16..20: nap
bit 21..24: hónap
bit 25..31: év 1980-tól

Gettime (XBIOS 23) - rendszeridő lekérdezése paramétereket lásd XBIOS 22-nél

Bioskeys (XBIOS 24) - visszaállítja az eredeti bill.táblát (lásd: Keytbl)

Ikbdws (XBIOS 25) - bytesorozat küldése a billentyűprociba
p0 (L) - a sor kezdőcíme
p1 (W) - hossza (mínusz egy)

Jdisint (XBIOS 26) - MFP Irq kikapcsolása
p0 (W) - a megszakítás sorszáma

Jenabint (XBIOS 27) - MFP Irq bekapcsolása
p0 (W) - a megszakítás sorszáma

Giaccess (XBIOS 28) - a Soundchip írása/olvasása
p0 (W) - regno: a Soundchip vmely regisztere (0-15)
p1 (W) - a beírandó byte (!)

Offgibit (XBIOS 29) - a Soundchip "PORT A" regiszter vmely bitjének kinulázása
p0 (W) - melyik bit:
0 - Floppy sideselect(1=első oldal)
1 - Drive select A (0=kiválasztva)
2 - Drive select B (0=kiválasztva)
3 - RS232 RTS
4 - RS232 DTR
5 - Printer Port strobe

Ongibit (XBIOS 30) - ua., mint az XBIOS 29, csak bekapcsolás

Xbtiner (XBIOS 31) - a 68901-es MFP megszakításkezelő IC timereinek beállítása (mj.: na ez egy hosszú mese, részletesen majd máskor...)
p0 (L) - a timeres megszakításrutin kezdőcíme
p1 (W) - a timer leosztója (4,10,16,50,64,100,200)
p2 (W) - a timer "maradéka" (0..255) p3 (W) - a timer sorszáma:
0 - Timer A: ezzel szoktak ST-n és STe-n zenélni.
1 - Timer B: Hblank, soronkénti színmegszakításokra jó.
2 - Timer C: 200 Hz rendszeróra.
3 - Timer D: A soros port baud-sebesség órajel-generátora.

Dosound (XBIOS 32) - Yamaha (PSG) zenelejátszás (irtó...) (mj.: ez kiment a divatból, különben is...!)
p0 (L) - a Yamahazene kezdőcíme

Setprt (XBIOS 33) - printerkonfigurálás
p0 (W) - konfiguráció:
e (W) - ha a konfig -1, akkor a régi konfig jön vissza
Bit: nulla: egy: jelentés: 0 mátrix lézer típus 1 színes fekete/fehér típus 2 1280 pont 960 pont pont/sor 3 draft final minőség 4 párhuzamos soros kimenet 5 leporelló külön lapok

Kbdvbase (XBIOS 34) - a billentyű-megszakítás lekezelésével kapcsolatos rutinok táblázata
e (L) - a tábla kezdőcíme. A tábla:
.L midivec - a MIDI-t kezelő megszaki kezdőcíme
.L vkbderr - bill.megszaki hiba
.L vmiderr - MIDI megszaki hiba
.L statvec - IKBD (bill.proci) státusz leolvasása rutin kezdőcíme
.L mousevec - egérkét kezelő rutin kcíme
.L clockvec - órát lekezelő rutin kcíme
.L joyvec - joysticket lekezelő rutin kcíme
.L midisys - a rendszer fő MIDI megszakijának a kcíme
.L ikbdsys - a rendszer fő IKBD megszakijának a kcíme

Kbrate (XBIOS 35) - a billentyűismétlés (a tudás anyja..) periódusidejének beállítása (mj.: -1 esetén ajándék!)
p0 (W) - x: x*50 Hz bill.várás bill.ismétlés előtt (ha x=50, akkor 1 másodperc a várás)
p1 (W) - y: y*50 Hz bill.ismétlési idő
e (W) - bit 0..7: y, bit 8..15: x

Prtblk (XBIOS 36) - a Hardcopy-hoz tudunk paramétereket beállítani, de... (mj.:.. ez túl zűrös, most erre nem térek ki...)

Vsync (XBIOS 37) - VBLANK bevárása (mj.: NAGYON HASZNOS, ajánlom mindenki figyelmébe) Ez a rutin meghívásakor megvárja a VBL-t, azaz a következő képgenerálás kezdetét, majd visszajő. Mire jó ? Grafikák kirakása esetén evvel tudjuk a "villogásokat" megszűntetni.

Supexec (XBIOS 38) - rutin meghívása supervisor-módban (mj.: szintén nagyon népszerű, és sokszor használt)
p0 (L) - a rutin kezdőcíme

Puntaes (XBIOS 39) - a GEM AES rutinjainak kikapcsolása (több hely!) (mj.: újrabootol a rendszer!)

Blitmode (XBIOS 64) - a BLITTER ki/bekapcsolása (... már akinek van...) (mj.: itt is dukál a -1)
p0 (W) - 0: BLITTER ki/1: BLITTER be

Ugh.. na ennyit az XBIOS-ról. Sorry, hogy néhányat nem közöltem le elég részletesen, majd máskor... akit érdekel, szóljon! Legközelebb a GEMDOS fantasztikus világa fog következni. Bájbáj!

Külföldi hírek

Mikor eme sorokat rovom a TEMPUS2-n, valahol november és december között vala a dátum, de a hírek ebben a zord zimában frissek maradtak. Mint mindenki tudja - már aki józan - hogy újév van, és itt az ideje a Jaguar európai megjelenésének. Mivel nem Delphoi-ba jártam suliba, így nem tudok erről infokat közölni, csak azt tudom, hogy Amerikában nagy hű meg hó volt eme csoda körül, még a CNN is adott róla egy röpke tízperces infot. Megvannak már a hivatalos fejlesztők is, íme néhány név: Virgin, Interplay, Microprose, Gremlin Graphics, Accolade...

De lássuk az új stuffokat is. Az Atari bejelentette a Jaguarhoz kifejlesztett MPEG1-2 cartridge-ok megjelenését, melyek segítségével CD videoanimációkat nézegethetünk, és persze még néhány újabb gámét is.

Ennyit a Jaguarról, most essen egy pár gondolat a Falcon házatájáról. Az Oregon Research bejelentette, az ST verzió után kész a VideoMaster Falcon is. Ennek segítségével videoanimációkat digitalizálhatunk hangostul. Az animáció 64 szürke fokozatú, a hang persze 16 bit sztereó. Tudunk színes (akár TrueColor) képeket is digitalizálni, de csak állókat. Az animáció maximum 30 kép/másodperc lehet. Külön lehet a képeket és a hangokat editálni, plusz tartalmaz még egy jópofa sequencert is. Ez a termék otthoni felhasználásra készült, arra viszont talán a legjobb! Az ST verzió ára 70, míg a Falconé (+ TruePaint) 100 font.

Az óév másik nagy szenzációja volt, hogy megjelent a Cubase Audio. Láttam a prospektusát, szavamra, kegyetlen! WOW! A zenészek által eddig is kedvelt Cubase most már nemcsak a MIDI-t kezeli professzionálisan, hanem a Falcon hangját is, tehát plusz 8 digitális csatorna!

Hogy ez mire jó? Arra pl., hogy az ember megírja a muzsikját, majd felénekli hozzá a szöveget, vagy feldigitalizál egy kis gregoriánt, és máris kész az Enigma! Három típusú hangrögzítési mód, szimultán record/playback, harddisk recording technika, DSP digitális effektek, mindenféle beépített szűrő- és equalizerhegyek!

A Steinberg ugyan megjelentette a Cubase Audio-t Macintoshra is, de a Falcon-verzió utcahosszal ledönget, s persze a Mac-hez mindenféle hangkütyü is igényeltetik! Folyamatban van a PC-s verzió Windows alá (bekártyázva!), persze a jó öreg Atari ST se marad ki a sorból.

Atari ST-re is megjelent egy új MIDI-s szofter, az X-OR 2. újdonságai: Phantom, Unitor és Notator támogatás, a grafikus felület is gyarapodott. Most már megismeri a Kurtzwiel K-2000, Roland JV-80/880, MKS-50, Emu's Vintage Keys zenekütyüket, plusz a Mackie OTTO Mix és a Sony DPS-D7, R7 effektusgépeket. Jelenlegi ára: 130 font.

Assembly programozás

Minden programozással foglalkozó vágya, hogy minél gyorsabb, kisebb méretű programmal oldjon meg valamilyen feladatot. Ehhez nyújt segítséget mostani írásunk, mely az A1200 megjelenése és ezzel a 68020-as elterjedésével kapta aktualitását.

Az 1200-asnál nagyszámú wait-statetel találkozik a processzor, amikor a chip-ram-hoz fordul. A ROM 0 wait-state-es. A lassú RAM miatt előfordulhat, hogy jobb valamit kiszámolni, mint táblázatokat használni (az 500-on megszokott módon).

A memória bővítések gyorsabbak lehetnek a chip-ram-nál, ezért megérheti a a játék szegmentálása, hogy csak azok a részek töltődjenek a chip-ram-ba, melyeknek feltétlenül szükséges.

A jó hatékonyság érdekében szükséges, hogy a programot sebesség kritikus részei teljes egészében a 256 byte-os belső cache-ből fussanak. Egy elágazás nélküli 258 byte-os hurok lassabban fog futni mint egy 254 byte-os.

Egy 258 byte-os hurok a cache néhány adatának elvesztését fogja okozni (egy word-öt a hurok elején, vagy a végén). Csak egy 512 byte hosszú hurok fogja a teljes cache tartalmának kicserélődését okozni. Így persze a 254 byte-os hurok gyorsabb lesz mint a 258 byte-os, de csak csekély mértékben.

A 68020-as egy 32 bites processzor. A long word műveletek kétszer gyorsabbak, amikor long word határra (néggyel osztható címre) igazított adatokat dolgoz fel. A rutinok kezdetének 32 bites határra történő kiigazítása is segít. A verem long word kiigazítása szintén lényeges.

A chip ram írási hozzáférésekor wait state-ek léphetnek fel. Míg az adatok a memóriába kiírásra kerülnek, más processzor utasítások hajthatók végre.

```
move.l d0,(a0)+   ; store x coordinate
move.l d1,(a0)+   ; store y coordinate
add.l d2,d0       ; x+=deltax
add.l d3,d1       ; y+=deltay
```

Az előbbi kód részlet lassabb a következő változatnál:

```
move.l d0,(a0)+   ; store x coordinate
add.l d2,d0       ; x+=deltax
move.l d1,(a0)+   ; store y coordinate
add.l d3,d1       ; y+=deltay
```

A 68020 több architektúrális fejlesztést tartalmaz, beleértve új címzési módokat és utasításokat. A következők némelyike gyorsítási tanács, mások egyszerűen csak tippek.

Címzési módok:

Skálázott indexelés. A 68000-es címzési módnak (disp,An,Dn) a 68020 esetében lehet egy skála tényezője 2, 4, vagy 8, mely az adat regiszterre vonatkozik. E tényező használata nem növeli sem az utasításhosszt, sem a végrehajtási időt.

```
68000
add.w d0,d0
move.w (0,a1,d0.w),d1
  68020
  move.w (0,a1,d0.w*2),d1
```

16 bites eltolások a An+Rn címzési módoknál. A 68000-es csak 8 bites távolságokat támogatott, amikor egy címregiszter és egy másik regiszter összegét képezte, mint egy memóriacímet. A 68020-as támogatja 16 bites távolságok használatát. Ennek egy extra memória ciklus az ára, ha az utasítás nem a cache-ben helyezkedik el. Nem igényel újabb ciklust, ha az utasítás végrehajtás a cache-ből történik. 32 bites távolságok is használhatók, de ez 4 további órajel ciklusba kerül.

Az adatregiszterek felhasználhatók címzésre. A (d0) 3 órajel ciklussal lassabb mint az (a0), míg egy adatregiszter áttöltése egy címregiszterbe csak 2 órajel ciklusig tart. Ennek ellenére ez a lehetőség segíthet akkor, ha már nincs szabad címregiszter.

Memória indirekt címzés. Ezek az utasítások akkor hasznosak, ha nincs szabad regiszter a cím betöltésére. Más esetben nem túl szerencsés a használatuk.

Új utasítások:

Bővített pontosságú osztás és szorzás utasítások. A 68020 képes 32×32 -> 32, 32×32 -> 64 szorzás és 32÷32 és 64÷32 bites osztási műveleteket végrehajtani. Ezek lényegesen gyorsabbak, mint a 68000-en megvalósított hasonló kódok.

EXTB. Egy byte előjeles kiterjesztése long word-re. Gyorsabb mint az ekvivalens, egymás utáni EXT.W és EXT.L 68000-es utasítások.

A közvetlen összehasonlítás és a TST utasítás programszámláló relatív módban is működik 68020-on.

Bitmező utasítások. A BFINS egy bitmező bemásolását végzi el és gyorsabb mint két MOVE plusz egy AND vagy OR utasítás. Ezek az utasítások jól használhatók fill rutinokban és szöveg kiírásakor. A BFEXTU és BFEXTS utasítások bitmező betöltését végzik adatregiszterbe (az utóbbi utasítás előjelhelyesen) tetszőleges határra. BFFFO segítségével megkereshető a mező legmagasabb helyiértékű egybe állított bitje. A BFSET, BFCHG és a BFCLR utasításokkal tetszőleges határtól, 32 bit mező szélességig elvégezhető a egybe állítás, a complemens képzés vagy a törlés.

A 68020-on minden eltolási (shift) utasításnak azonos a végrehajtási ideje, függetlenül attól, hogy hány bittel történik az eltolás. Az ASL és az ASR utasítások lassabbak az LSL és az LSR utasításoknál. Az ADD Dn,Dn és az LSL utasítások végrehajtási idejében két eltolási utasításnál van azonosság.

A 68020 legtöbb utasítás végrehajtási ideje különbözik a 68000-étől.

A 68020-nak van két hasznos utasítása: a PACK és az UNPK, melyek a BCD számok tömörítését és kitömörítését végzik el.

További tanácsok:

A custom chipek regisztereinek írásakor a használaton kívüli biteket töröld. Olvasáskor a nem használt vagy a nem kellő biteket maszkold.

Időzítő hurkok (ciklusok) használata nem javasolt. Ezek szükségessége feleslegessé válhat.

Önmódosító kódok írása nem javasolt anélkül, hogy nem ismernéd az utasítás cache működését.

Ne lopj memóriát! Ha szükséged van többre, akkor hívd meg a CloseWorkbench() rutint.

Ha a hardware-t közvetlenül programozod, akkor ne tételez fel semmit sem képernyő regiszterek kezdeti tartalmáról, amikor a programod elindul. Mindent inicializálj!

Ha használod a ViewPort-okat, akkor foglalj helyet a ViewPortExtra részére is. A grafikai rutinok némelyike gyorsabb lesz, ha így teszel.

Jegyezd meg a CopInit-ről írtakat. Ha valóban szükséged van arra, hogy teljesen átvegyed a Coppert, akkor az alábbi módon tedd:

```
temp=GfxBase->ActiView;
LoadView(NULL);
WaitTOF();
WaitTOF();
custom.cop1jmp = ???
custom.cop2jmp = ???
...
WaitTOF();
WaitTOF();
LoadView(temp);
custom.cop1lc=GfxBase->copinit;
```

A cikk alapjául a Commodore Developer lemezek Tutorials/OS_game_Techniques fejezete szolgált. *(JOCO)*

Hardware bazár

E cím nem egy új rovatot rejt, hanem a régi hardware rovat különkiadása olvasható a hasábokon. Annyi az újdonság, hogy nem csak Amigás, hanem PC-s témájú írásokat is olvashattok.

Óra modul A1200-eshez

Azon 1200-as tulajdonosok, akik nem csak játékra használják a gépüket fájdalmasan kénytelenek nélkülözni a valós idejű óra szolgáltatásait (pl. nagyobb programok automatikus újrafordításakor), vagy minden reset után kénytelenek begépelni a pontos időt. Ezen a problémán segítenek a memória bővítéseken, ill. turbokártyákon található órák. De akinek csak órára van szüksége annak itt a megoldás.

Az A1200 RTC Module névre hallgató termék beépítése elméletileg egyszerű. A mellékelt tüskesort az alaplapi csatlakozósávba kell behelyezni, majd arra kell magát a modult ráhelyezni. Ez eddig nem volna bonyolult, de a Commodore jóvoltából több féle módon vannak a gépek szerelve. Esetünkben a egy tüskesor volt félig beforrasztva az alaplapba. Így a beépítéshez be kellett forrasztani a tüskesor másik felét is. Ez csak a gép teljes(!) szétszedésével oldható meg. A műveletet egy ónszippantó megkönnyítheti, mert a beforrasztás előtt el kell távolítani a furatokból az ott található ónt. A beforrasztás ezek után már nem okozhat problémát. A panel egyszerűen csatlakoztatható. Az árnyékoló lemez visszahelyezése kissé problémás, mert hozzáér a panelhez, de szigetelésként használhatunk az óra gyári csomagolását képező tasakból levágott darabokat is (esetleg ne is rakjuk vissza azt a kis darab árnyékoló lemezt). Ez utóbbit úgy is el kellett távolítani akkor, ha 3.5 "-es hard disket építettünk a gépünkbe...

Ha mindezzel készen vagyunk, akkor összerakhatjuk gépünket és következhet a kipróbálás. Sajnos a mellékelt 6 oldalas (1 oldal: 10×9 cm) útmutató itt is hibás. Az óra egyszeri beállítása után (date, ill. setclock save), minden rendszerindításkor automatikusan betöltésre kerül a pontos idő (nem szükséges a Startup-Sequence módosítása). Az óra modul egyébként hibátlanul működik a beszerelés óta.

Ennyi lenne a beépítés és ha eddig valaki számára nem derült volna ki leírom, hogy a gép szétszedése a garancia elvesztésével jár. A másik megjegyzésem inkább jó tanács, hogy akinek nincsenek megfelelő eszközei és szerelési gyakorlata, az jobb ha hozzá sem kezd a beépítéshez, mert a felületszerelt alaplap javítása nem olcsó mulatság...

(JOCO)

Panasonic CD-ROM-ok

Immár az újévvel együtt (és talán nélküle is) visszavonhatatlanul beköszöntött a CD-ROM-ok korszaka. Bizonyíték erre, hogy egyre több játéknak és felhasználói programnak jelenik meg CD-ROM-os változata, mely a hagyományos lemezes változatoknál jóval színvonalasabb szórakozást nyújt, ill. hatékonyabb segédeszköznek bizonyul munka során. Másik érdekessé, hogy egyre több olyan magazin jelenik meg (tőlünk nyugatabbra), melyek CD lemez melléklettel rendelkeznek.



Ezek közül néhány ismertetésére a következő számunkban visszatérünk.

A hagyományos CD-ROM meghajtók még csak 150 kB/s átviteli sebességre voltak képesek ez megfelel az MPC (Multimedia PC) egyes szintjének előírásainak, ez manapság már kevés. Az említett MPC norma kettes szintje már 300 kB/s átviteli sebességet javasol. E cikk keretében két ilyen átviteli sebességű CD-ROM tesztjét ismertetjük.

PANASONIC CR-562

Ez egy AT-BUS-os vezérlőfelülettel rendelkező duplasebességű CD-ROM meghajtó. A mellékelt 8 bites vezérlőkártyára maximálisan négy CD-ROM meghajtót kapcsolhatunk. Az egység ún. tálcás kivitelű, azaz hasonló az elterjedt audio CD lejátszókhoz. Ez könnyebbé teszi a készülék használatát, mert nem kell a sokak által gyűlölt caddy-vel (az a tok, melybe a CD lemezt be kell helyezni) bíbelődni. A meghajtó előlapján 3.5 mm jack aljzat, a vezérlő kártyán két RCA aljzat van.

A PC-n mért átviteli sebesség értéke 304 kB/sec.

PANASONIC CR-533

A másik, általunk tesztelt CD-ROM meghajtó SCSI-2 vezérlő felülettel rendelkezik. Ez adta az ötletet, hogy nemcsak a PC-ben, hanem egy A3000-sel is kipróbáljuk. Ez már csak azért is kapóra jött, mert ennek tesztjekor az másik meghajtó mérésére használt CD-ROM nem állt a rendelkezésünkre.

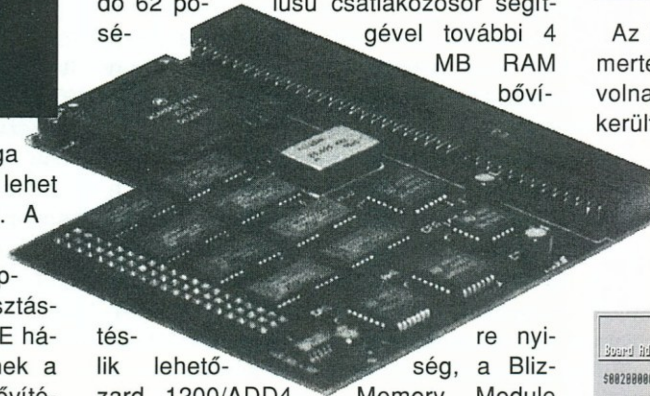
A PC-be a mellékelt 8 bites SCSI vezérlőkártya és a CD-ROM beszerelése minimális műszaki érzék esetén semmilyen problémát sem jelenthet. Az vezérlősoftware telepítése során egyetlen "fogas" kérdésere kell válaszolni, meg kell adni a software interrupt számát. Erre nincs utalás a dokumentációban. Szerencsére a választás nem kritikus, az első felajánlott

BLIZZARD

1200/4 MEMORY BOARD

Az 1200-asok másik hiányossága (az említett órán kívül), hogy nem lehet egyszerűen bővíteni a memóriáját. A harmadik negatívum, hogy a Commodore megspórolta az alaplapi koprocesszor foglalatot, így csak forrasztással lehet e téren is bővíteni a gépet. E három problémán együttesen segítenek a fast-ram bővítők, melyek a RAM bővítésen kívül (rendszerint) koprocesszor foglalatot és órát is tartalmaznak.

A bővítőkártya felépítéséről: teljesen felületszerelt, azaz a kártyát építő 8 db 514400-80 típus számú RAM IC, a négy PAL, az óra IC, valamint két egyéb (74xxx sorozatú) IC a NYÁK lapra van forrasztva. A koprocesszor, mely lehet 68881, ill. 68882 részére egy PLCC foglalat van beforrasztva. Egy jumper segítségével kiválasztható, hogy a koprocesszor a belső 14 MHz-en, vagy az opcionálisan foglalatba behelyezhető kvarc oszcillátor jeléről működjön. Ez utóbbi esetben az órajelnek 20 és 40 MHz közé kell esnie (a választott koprocesszor sebességének megfelelően). A kártya szélén elhelyezkedő 62 pólusú csatlakozósor segítségével további 4 MB RAM bővítésre nyílik lehetőség, a Blizzard 1200/ADD4 Memory Module termék segítségével.



A kártyához egy 8 oldalas, német nyelvű, kis alakú leporelló tartozik, mely az installálást ismerteti. Ez kiegészül egy további két oldalas ismertetővel, mely a koprocesszorhoz tartozó jumperek megváltozott helyét és funkcióját ismerteti.

```
SYSINFO V3.22 An Amiga System Information Program Written in Assembler
Nic Wilson Software P.O. Box 1164 Toowoomba Qld 4350 Australia

SYSTEM SOFTWARE INSTALLED        LIBRARIES     INTERNAL HARDWARE MODES
commodities    FAST RAM $00229F5C V39.1        Clock       CLOCK FOUND
screenshare    FAST RAM $0023BD3C V1.52        DMA/Gfx     AGA ALICE - 2Meg
mathieeedoubbas FAST RAM $0023D3A0 V38.1       Mode        PAL:High Res
rexxsyslib     FAST RAM $0023D054 V36.23       Display     AGA LISA CHIP
diskfont       FAST RAM $0023D418 V39.3        CPU/MHz     68EC020 15.20
expansion      CHIP RAM $00000A6C V39.7        FPU         68882
exec           FAST RAM $00200804 V39.47       MMU         N/A
                                               VBR         $00000000
SPEED COMPARISONS   SHRINK                     Comment     >>>>>>>>>>>Lets go
Dhrystones     2824   You                      Horiz   KHz 15.60
A600  68000  7MHz     5.33                     EClock  Hz  709379
B2000 68000  7MHz     4.04                     Ramsey rev N/A    ICache ON
A1200 EC020 14MHz     2.32                     Gary   rev N/A    DCache N/A
A2500 68020 14MHz     1.37                     Card  Slot YES    IBurst N/A
A3000 68030 25MHz     0.61                     Vert    Hz 50     DBurst N/A
A4000 68040 25MHz     0.15                     Supply  Hz 50     CBack  N/A
CPU         Mips      2.94
FPU       MFlops      0.40   QUIT  MEMORY BOARDS   ICACHE IBURST CBACK
Chip Speed vs A600    3.85   DRIVES SPEED PRINT    DCACHE DBURST ALL
```

Az installálás egyszerű lenne, ha az ismertetett eljáráshoz hasonlóan sikerült volna alulról a gépbe helyezni, de nem sikerült. Így csak a gép teljes szétszedése segített. A kártyát az alkatrészekkel lefelé(!) kell a gépbe helyezni (szerencsére másképp nem is lehet).

(JOCO)

```
AUTOCONFIG BOARDS INFORMATION
Board Address  Board Size  Board Type   Product  Manufacturer  Serial No.
$00200000      4096K       ZORRO II  6           8512          0

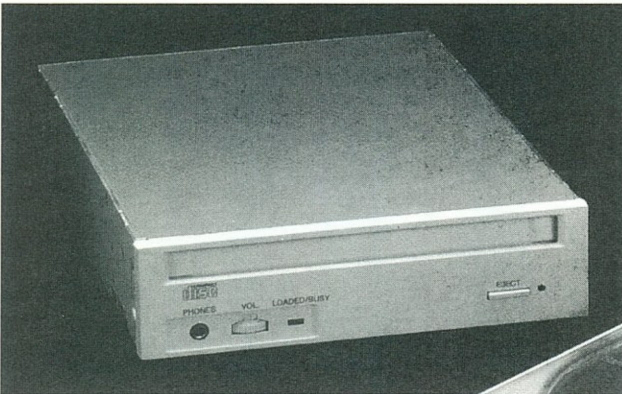
MEMORY INFORMATION
START ADDRESS      $00200000
END ADDRESS        $005FFFFF
TOTAL SIZE         4.0MB
MEMORY TYPE        FAST RAM  PUBLIC     KICK 24BitDMA
PRIORITY           0
LOWER BOUND        $00200020
UPPER BOUND        $00600000
FIRST ADDRESS      $00236EB8
AMOUNT FREE        3508560 Bytes
LARGEST BLOCK      3497352 Bytes
NUMBER OF CHUNKS   123
NODE NAME          expansion memory
```

```
CD0:    DRIVES INFORMATION
DF0:    NUMBER OF DISK ERRORS      0
SDH0:   UNIT NUMBER                2
Vmem:   DISK STATE                 Disk Writeprotected
HD_2.x: TOTAL NUMBER OF BLOCKS     307441
Work:   TOTAL BLOCKS USED          307441
        BYTES PER BLOCK            2048
        DRIVE/DISK TYPE            Old File System
        VOLUME NAME                GURU
        DEVICE NAME                scsi.device
        SURFACES                   1
        SECTORS PER SIDE           1
        RESERVED BLOCKS            0
        LOWEST CYLINDER            0
        HIGHEST CYLINDER           0
        NUMBER OF BUFFERS          5
        SPEED in BYTES/SEC         307,000
EXIT  SCSI  SPEED
```

értéket elfogadva, nem tapasztaltunk problémát. A meghajtó caddy-s kivitelű. A caddy behelyezését és kivételét motor segíti. Az előlapi nyílást porvédő takarja el akkor is, ha lemez van a meghajtóban. Ekkor a porvédőn elhelyezett DISC LOADED felirat is figyelmeztet, hogy ne próbálkozzunk újabb lemeztok behelyezésével.

Az előlapján a szokásos 3.5 mm-es fejhallgató aljzat és az elmaradhatatlan hangerőszabályzó. A vezérlő kártyán szintén két RCA aljzat és egy 25 pólusú SCSI csatlakozó, melyre egyéb SCSI eszközök is csatlakoztathatók.

```
MKSoft ScsiSpeed 4.2 Copyright © 1989-92 MKSoft Development
CPU: 68030 AmigaOS Version: 40.55 Normal Video DMA
Device: scsi.device:2
Comments: MATSHITA CD-ROM CR-533 1.3a
CPU Speed Rating: 1383
Testing with a 4096 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:  226099 bytes/sec | CPU Available: 68%
Testing with a 32768 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:  307404 bytes/sec | CPU Available: 91%
Testing with a 65536 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:  307404 bytes/sec | CPU Available: 94%
Testing with a 262144 byte, MEMF_FAST, LONG-aligned buffer.
Read from SCSI:  306601 bytes/sec | CPU Available: 96%
Average CPU Available: 87% | CPU Availability index: 1203
```



Az AMIGÁ-s próba, egyben az OS3.1 CD-ROM támogatásának a próbája is lett. Nem tudjuk, hogy a rendszer támogatja-e ezt a típust, de kisebb problémáktól eltekintve nem volt különösebb gondunk. A kisebb probléma az volt, hogy a lemezcseréket kissé rapszodikusan vette csak figyelembe (hol igen - hol nem), ez azonban csak kezelési kényelmetlenséget jelentett. A teszt során megtartottuk a CD0 egység mountlist értékeit. Vizsgálatainkat két programmal - a SysInfo 3.22 és az SCSISpeed 4.2 változatával végeztük. Az eredményeket a képernyő képek és a táblázatok mutatják.

Végül említésre méltó, hogy az angol és német nyelvű füzet mellett, rövid magyar nyelvű tájékoztatót is kap a vásárló.

Műszaki (gyári) adatok:

típus	CR-533	CR-562
vezérlő felület	SCSI-2	AT-BUS
átviteli sebesség [kB/sec]	306	300
hardware cache mérete [kB]	128	64
multi-session, Photo-CD	igen	igen
MS-DOS CD-ROM szoftware	igen	igen
automatikus fejtisztítás	igen	igen

(JOCO)

Magyarországi forgalmazó: INTEC Kft.
Budapest, Váci út 168.

A Rendszerbarát

Ebben a számban folytatjuk a CIA programozással foglalkozó sorozatunkat.



Mint az előző részben említettük minden CIA két timert tartalmaz (timer A és timer B). Ezek mindegyike egy 16 bites csak olvasható számlálóból és egy 16 bites csak írható latch-ből áll. Az timerbe írt adatok a latch-be kerülnek beírásra, míg a timer olvasásakor a számláló aktuális értéke kerül kiolvasásra.

A latch-et nevezik még előosztónak is, mely azt az értéket tartalmazza, melyről egyesével lefelé számlál mielőtt egy alulcsordulás feltétel lépne fel (azaz nincs további számolásra szükség). Ennek a latch-nek az értéke osztója a bemeneti órajel frekvenciának. A timerek használhatók egymástól függetlenül, vagy akár össze is kapcsolhatók. Az eltérő működési módok lehetővé teszik hosszú idejű időzítések, változó szélességű impulzusok, impulzus sorozatok és változó frekvenciájú hullámformák előállítását. A CNT bemenet felhasználásával lehetőség van külső jelek frekvencia-, impulzus szélesség és késleltetési idők mérésére.

Minden timerhez saját vezérlőregiszter tartozik, mellyel az egyes funkciók egymástól függetlenül vezérelhetők. A megvalósítható vezérlések a következők:

Start/Stop

A CRx0 vezérlőbit segítségével a timer bármikor megállítható, ill. elindítható.

PB on/off

A CRx1 vezérlőbit lehetővé teszi, hogy a timer kimenete megjelenjen a B port kimeneti vonalán (timer A: PB6, timer B: PB7). E funkció felülírja a B porthoz tartozó adatirány-regiszterben megadott be/kimenet megadást, így az érintett bit mindenképpen kimenet lesz.

Toggle/pulse

A CRx2 vezérlőbit határozza meg, hogy a B porton milyen jellegű legyen a kimenet. Minden timer alulcsorduláskor a kimenet invertálhatja állapotát (toggle), vagy egy egyszeri egy órajel időtartamú pozitív impulzust adhat ki. Toggle módban kimenet high állapotú lesz, amikor a timer elindításra kerül. Low állapotba külső RESesettel hozható.

One-shot/continuous

A CRx3 vezérlőbit határozza meg a számlálási módot. One-shot (egyszeri számlálás) módban a timer latch-ben tárolt értéktől számlál nulláig, azt elérve megszakítást okoz, újra betölti a latch értékét és befejezi a számlálást. A continuous (folyamatos) módban hasonlóan működik csak a latch értékének újbóli betöltése után megismétli a korábbiakat.

Egyszeri számlálás módban a timer-high regiszter írása a latch értékének a számlálóba történő átmásolását és a számlálás megkezdését okozza, a start bit állapotától függetlenül.

Force load

A CRx4 vezérlőbit a latch értékének a számlálóba történő áttöltését okozza, függetlenül attól, hogy a timer működik vagy nem.

Bemeneti módok

A CRA5 és a CRB5-6 vezérlőbitek lehetővé teszik a timer által számlált órajel megválasztását. A timer A számlálhatja 02 (fi-2) órajelet vagy a CNT lábra érkező külső impulzusokat. A timer B számlálhatja a 02 órajelet, a CNT lábra érkező külső impulzusokat, a timer A alulcsordulásait, vagy a timer A alulcsordulásait, amíg a CNT láb magas szinten van.

A timer latch áttöltését a számlálóba a számláló alulcsordulása, egy force load, vagy nagyobb helyiértékű byte írása - ha áll a timer okozza. Ha számlálás folyik, akkor a magas helyiértékű byte írása csak a latch-be történő írást okoz.

A timer regiszterek bitkiosztása olvasásakor:

REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
4	TALO	TAL7	TAL6	TAL5	TAL4	TAL3	TAL2	TAL1	TAL0
5	TAHI	TAH7	TAH6	TAH5	TAH4	TAH3	TAH2	TAH1	TAH0
6	TBLO	TBL7	TBL6	TBL5	TBL4	TBL3	TBL2	TBL1	TBL0
7	TBHI	TBH7	TBH6	TBH5	TBH4	TBH3	TBH2	TBH1	TBH0

A timer regiszterek bitkiosztása íráskor:

REG	NAME	D7	D6	D5	D4	D3	D2	D1	D0
4	TALO	PAL7	PAL6	PAL5	PAL4	PAL3	PAL2	PAL1	PAL0
5	TAHI	PAH7	PAH6	PAH5	PAH4	PAH3	PAH2	PAH1	PAH0
6	TBLO	PBL7	PBL6	PBL5	PBL4	PBL3	PBL2	PBL1	PBL0
7	TBHI	PBH7	PBH6	PBH5	PBH4	PBH3	PBH2	PBH1	PBH0

A vezérlőregiszterek a következők (néhány egyéb, későbbiekben ismertetésre kerülő funkciók vezérlő bitjei is bennük találhatók):

Az A vezérlőregiszter (REG E - CRA) bitkiosztása íráskor/olvasáskor:

BIT	NAME	FUNCTION
0	START	1 = Timer A indítása, 0 = Timer A megállítása. Egyszeri számlálás módban a bit automatikusan törlődik az alulcsordulás elérésekor.
1	PBON	1 = Timer A kimenet PB6 lábon, 0 = PB6 normál működés.
2	OUTMODE	1 = állapotváltás, 0 = impulzus.
3	RUNMODE	1 = egyszeri számlálás, 0 = folyamatos számlálási mód.
4	LOAD	1 = force load (ez egy ún. strobe bemenet, melyhez nem tartozik tárolási funkció, olvasáskor mindig nullát kapunk, továbbá 0 írása semmilyen hatást sem okoz.)
5	INMODE	1 = a Timer A a pozitív CNT átmeneteket, 0 = a 02 órajel impulzusait számlálja
6	SPMODE	1 = soros port - kimenet (a CNT lesz a léptetési órajel alapja) 0 = soros port -bemenet (külső órajel szükséges)
7	UNUSED	

A nem használt bitek írása nem jár semmilyen hatással és olvasáskor 0-t adnak vissza értékként.

A B vezérlőregiszter (REG F - CRB) bitkiosztása íráskor/olvasáskor:

BIT	NAME	FUNCTION
0	START	1 = Timer B indítása, 0 = Timer B megállítása. Egyszeri számlálás módban a bit automatikusan törlődik az alulcsordulás elérésekor.
1	PBON	1 = Timer A kimenet PB7 lábon, 0 = PB7 normál működés.
2	OUTMODE	1 = állapotváltás, 0 = impulzus.
3	RUNMODE	1 = egyszeri számlálás, 0 = folyamatos számlálási mód.
4	LOAD	1 = force load (ez egy ún. strobe bemenet, melyhez nem tartozik tárolási funkció, olvasáskor mindig nullát kapunk, továbbá 0 írása semmilyen hatást sem okoz.)
6,5	INMODE	A CRB6 és CRB5 vezérlőbitek határozzák meg a B timer lehetséges bemeneti módjait: (lásd alább)
7	ALARM	1 = a TOD regiszterek írása a riasztási időt állítja 0 = a TOD regiszterek TOD óráját állítja. A TOD regiszterek olvasására nincs hatással.

CRB6	CRB5	Mode Selected
0	0	02 órajel impulzusait
0	1	a pozitív CNT átmeneteket
1	0	az A timer alulcsordulási impulzusait
1	1	az A timer alulcsordulási impulzusait, míg a CNT láb magas szinten van.

(JOCO)

HÍREK

Scala MM300
Égig érő létra

Megjelent a legendás multimédia program, a SCALA legújabb - 3.0-ás változata. Ahogyan az már a verziószám növekedésből is várható, a program jelentős fejlődésen ment keresztül a felhasználók igényeinek megfelelően.
Az előző változatból (2.1) nagyon hiányzott a betöltött képek átméretezésének lehetősége. Ez most a SCALA-tól megszokott felhasználóbarát, egyszerű módon valósult meg: a képet nyolc ponton foghatjuk meg és szinte valós időben méretezhetjük át. Immár lehetőség van 24 bites képek betöltésére is, ezeket az aktuális képernyő színmélységhez igazítja a program a megjelenítéskor. A sebesség meglepő: egy Amiga 4000-esen egy 1088×800 képpont felbontású 24 bites kép átméretezése mindössze néhány másodpercig tart, a kisebb felbontású képeké pedig gyakorlatilag nem érzékelhető. Ha több 24 bites színmélységű képet töltünk be egyszerre, vagy kévés színnel szeretnénk sokszínű képeket megjeleníteni, akkor a SCALA képes közös palettát találni a képek számára is, amellyel optimálisan jelenik meg az összes kép.
A SCALA eddig is képes volt közvetlenül merevlemezről animációk lejátszására, az MM 3.0 már a hangokkal is megteszi ezt: a rendelkezésre álló szabad memória méreténél nagyobb hangmintát folyamatosan képes tölteni a merevlemezről lejátszás közben.
A képernyőn látható objektumok megjelenéséhez már eddig is rendelhettünk effekteket, ezután már a képernyőről való távozás módját is megszabhatjuk. A fájlkiválasztásnál a fájlnevek mellett megtekinthetjük a kép vagy SCALA dokumentum képét is az ún. "Shuffler" segítségével.



Nagyon hiányzott eddig az egyszerű grafikák rajzolásának lehetősége a SCALA-ból. Nos az MM 300-ban négyszöget, kört, ellipszist, ill. vonalakat rajzolhatunk. Ezeket a SCALA ugyanúgy kezeli mint a szövegobjektumokat, tehát lehet keretező vonaluk (outline), árnyékuk (shadow) vagy bármilyen jellemzőjük, amelyeket a szövegekre is megadhatunk.
Az interaktív alkalmazásoknál lényeges lehet, hogy a felhasználó által működtetett kapcsolókhoz (buttons) most már hangeffekteket is köthetünk.
Mindezek mellett természetesen elmaradhatatlanok az új effektek mind az objektumokra, mind a lapokra vonatkozólag, valamint módosították ezek paletta kezelését, valamint sok új AGA háttér is megtalálható az új SCALA-ban.

A program ára: 800 DM

EX modulok
Új fájlformátumok

A SCALA-t az ún. EX (External) modulok segítségével bővíthetjük. Az MM300-al együtt jelent meg a FileFormat EX-modulcsomag amelyben a BMP, GIF, PCX, TIFF, YUVN képformátumokat valamint a FLC, ill. FLI animációs formátumokat kezelő interfészek találhatók. Külön érdekesség a DataType EX modul amely lehetővé teszi bármely az Amiga DataType.library által felismert formátum kezelését.

A modulcsomag ára: 129 DM

SCALA EE100
Videón is Scala!

A SCALA Echo EE100 egy teljesen új termék, amely a SCALA-hoz kapcsolódik és lehetővé teszi videó anyagok vágását a SCALA-ból. A megszokott felhasználói felületről vezérelhetjük a videókat egy Control-L kábel és egy infravörös távszabályzó segítségével, amely képes "megtanulni" az egyes videó rekorderek parancsait.

A bővítés ára: 499 DM

VideoComp Video & Computer GmbH.
In der Au 25
61440 Oberursel
Tel.: 06171/59070
Fax : 06171/590744

Anim Workshop
version 2

Az amerikai Axiom cég megjelentette animációkészítő programjának új változatát. Az Anim WorkShop segítségével könnyen létrehozhatunk animációkat különálló képkockák sorából, valamint hangeffekteket köthetünk az animáció egyes kockáihoz. Az új változat képes együttműködni az ADPro-val, ill. az ImageFX-szel, kihasználható azok teljes effektkészlete animációkra is.
A program támogatja az ANIM5 formátum mellett az egyre népszerűbb 32 bites ANIM7 ill. ANIM8 formátumokat is.
A program ára: $200

Pixel 3D
Professional

Az Anim WorkShop-pal egy időben az Axiom kiadta a Pixel 3D Pro 2.0-ás változatát is. A program elődjéhez hasonlóan képes bittérképes grafikákból háromdimenziós objektumokat előállítani, ill. a különféle 3D-s programok formátumai között átalakítani. Az új változat PostScript vektor betűkészleteket is kezel, valamint teljesen kompatibilis az AGA gépekkel.
A program futtatásához legalább 2 MB Fast-RAM, 1 MB Chip-RAM és AmigaOS 2.0 szükséges. Ára: $400

Axiom SoftWare
1221. E. Center St. S.E.
Rochester, MN 55904
Tel.: ++602/882-8136

Marinov 'Gaborca' Gábor

AAA Chip-Set titkok
Egyenesen a Commodore-tól

1993. november 7.-én a Portal Online System-en, ezen az amerikai információs hálózaton egy négyórás érdekes konferencia zajlott. Közel száz résztvevője volt a beszélgetésnek, ők a számítógépeik előtt ültek otthonaikban és egymással társalogtak a Portal hálózaton keresztül.

A beszélgetés egyetlen téma körül zajlott, a Commodore-nál jelenleg fejlesztés alatt álló AAA (tripla A) Chip-Set, ill. az e köré épülő 3. generációs Amiga körül. Igazából ez nem is beszélgetés volt, hanem kérdezz-felelek játék, mivel az egyik résztvevő nem más volt mint Dave Haynie a Commodore rendszertervezője, aki nem kisebb trófeákkal büszkélkedhet mint az Amiga 3000-es rendszer, a Zorro III-as buszrendszer és jó néhány GVP turbokártya megtervezése. Jelenlegi státusa "High End Systems Designer" és ő irányítja az új Amiga rendszer körüli fejlesztéseket.

Sok műhelytitokra fény derült és sok még mindig homályban maradt az új Amigával kapcsolatban. Az AAA chip-set paramétereiről a GURU már részletesen beszámolt az 1993/8-as számban, itt csak az újdonságokról lesz szó.

Az AAA chip-set 4 IC-ből áll majd, ezek:

ANDREA
Andrea az Agnus/Alice utódja. Ő tartalmazza a továbbfejlesztett (32 bites) blittert és copper-t. Burst módban képes elérni a Chip-RAM-ot. Új copper utasítások a blittert is programozhatják, ez tehermentesíti a CPU-t.

MARY
Mary Paula utódjának a neve. 8 db 16 bites hangcsatornát kezel (max. 100KHz), tartalmazza a továbbfejlesztett floppy interfészt (4 MB kapacitású Extra Density lemez meghajtók kezelésére is képes), valamint 150 kB/s sebességű CD-ROM interfészt is tartalmaz. Mary ismeri még az ST-506-os adatátviteli protokollt is.

LINDA
Linda új hölgy, "Smart Line Buffer Chip". Feladata a Andrea által a Chip-RAM-ból hozzá irányított adatok megjeleníthető formába alakítása. Linda teszi lehetővé azt, hogy a képismétlési frekvenciát a rendszer leválassza az ún. pixel clock-tól.



Dave Haynie, az új Amigák főtervezője

MONICA
Denise/Lisa utódja ő. Feladata a különböző képernyőmódok kezelése, mind a planar mind a chunky típusúaké. Továbbra is megmarad a jól bevált HAM üzemmód, de új tömörített megjelenítési módok is lesznek a valós idejű animációlejátszás támogatására.

Mind a négy lapka teljesen 32 bites, Linda-nak és Monica-nak van 64 bites üzemmódja is. Ezek a chip-ek 8 MB 32 bites elérésű, vagy 16 MB 64 bites elérésű Chip-RAM-ot kezelnek. A Chip-RAM lehet DRAM (Dinamikus RAM) vagy VRAM (Video RAM) és a két típus keveredhet egy rendszeren belül is 1 MB/2 MB-os lépésekben. A VRAM alapú rendszerek nagy előnye, hogy videomód (felbontás, színmélység) nem növeli a Chip-RAM busz terhelést.

A grafikus alrendszer sebességéről nincsenek pontos információk, Dave a következőket mondta: "Nem várom, hogy ez legyen a világ leggyorsabb rendszere minden célra, ez egy jelentős továbbfejlesztése a rendszernek. Például, egy (AAA) demo a laborban 24 bites képeket mozgatott lényegesen gyorsabban mint az AGA egy 8 bites grafikát".

A következő generációs Amiga gépek Fast-RAM-ja (attól függetlenül, hogy először 32 bites processzorokkal működik majd) 64 bites elérésű lesz. A Zorro III-as buszrendszer megszűnik - helyét átveszi az IBM által kidolgozott 64 bites Local-Bus rendszer a PCI. Az új alapgép rendszerbuszának sávszélessége 400-600 MB/s lesz, amely a ma kapható "high-end" munkaállomásokhoz hasonlítva is igen jó érték.

A gépben a mikroprocesszor - hasonlóan az Amiga 4000-eshez - egy processzorkártyán foglal majd helyet. Az AAA chipset processzor független, azaz képes bármilyen - akár CISC akár RISC - processzorral együttműködni. Arra kérdésre, hogy a Commodore vajon melyik RISC processzorra (PowerPC, Alpha, MIPS, HP/PA) kívánja építeni a jövő Amiga gépeit, Dave így válaszolt: "Megvizsgáltuk ezeket a RISC chip-eket. A döntést még nem hoztuk nyilvánosságra. ... De nem tudom elképzelni, hogy ez a chip nem szerepel a fenti listában - ez minden amit mondhatok."

A RISC alapú Amiga - mely még 1994-ben várható - operációs rendszere választhatóan UNIX, Windows NT vagy Amiga OS-lesz.

Az első AAA gép 680x0 processzorokkal szállítja majd a Commodore választhatóan 68040-essel vagy 68060-assal. A RISC géphez nincsen másra szükség csak a processzor kártya lecserélésére.

A Toronto-i World of Commodore kiállításról érkezett a hír, miszerint Lewis Eggebrecht a Commodore fejlesztési igazgatója bejelentette: az új AAA Chip-set részét képezi majd az AT&T 3210-es lebegőpontos jelfeldolgozó processzora is. Az új Amiga prototípusát a Commodore 1994-es CeBIT-en tervezi bemutatni, amely március közepe felé kerül megrendezésre. A gép még 1994-ben forgalomba kerül, és az alapmodell ára $2500-$4000 között lesz.

Marinov 'Gaborca' Gábor

MediaPoint®

Multi Machine MultiMedia Magic by 1001 Software Development

Az Amiga legfontosabb felhasználási területe a videografika, kicsit tágabban értelmezve a multimédia. Egyrészt ezt az Amiga hardver képességei másrészt az erre épülő igényes szoftverek teszik lehetővé. Ezen a téren koronázatlan királynak számít a Scala Multimedia program, lássuk sikerrel jár-e a MediaPont, az új trónkövetelő?

A MediaPoint a holland MediaPoint International terméke és csakúgy mint a finn Real 3D-t, az Activa Int. forgalmazza. A program hat lemezen érkezik és egy több mint kétszáz oldalas rendkívül jól szerkesztett, könnyed hangvételű, ámde informatív kézikönyv tartozik hozzá. Nagyon ritka kivétel ez a nehezen olvasható és unalmas könyvek között, és nagyban növeli a program értékét, hiszen a multimédia programok felhasználóinak többsége nem rendelkezik mély számítástechnikai ismeretekkel.

A MediaPoint összetett szoftver és a ma oly divatos "multimédia" programok közé tartozik. Ezek célja grafikák, szövegek, animációk, hangok zenék és videok létrehozása, összekötése és szinkronizálása. Mindezek mellett a program lehetőséget biztosít a végfelhasználó beavatkozására, interaktív rendszerek létrehozására, valamint az elkészített anyagok sugárzási idejének meghatározására, ami rendkívül hasznos a kábel TV állomások számára.

A lehetséges fő felhasználási területek:

- Interaktív információs rendszerek
A képernyőn megjelenő gombok új információs lapokat hívhatnak elő, új eseményeket indíthatnak el. Minden laphoz rendelhetünk magyarázó szöveget is, ezt a HELP billentyű hívja elő.

- Video feliratozás
Sokféle betűtípus, különböző effektek, külső időkódhoz szinkronizálás lehetősége teszik erre a célra alkalmazhatóvá.

- Információs, kábel TV csatorna
Az egyes információs oldalak megjelenítési ideje előre programozható, pontosan megadható.

- Bemutatók
Szövegek és grafikák kombinálásának lehetősége, kontúrelmosás a betűknél, teljes értékű beépített szövegszerkesztő, a gyors animáció lejátszó és több mint 150 beépített effekt, külső video és audio eszközök vezérlésének lehetősége segíti a bemutatók gyors elkészítését.



A MediaPoint felépítése hasonló a Scala-éhoz, de sokkal közelebb áll a Commodore által ajánlott ún. StyleGuide-hoz, amely a program felhasználói felületét igyekszik szabványosítani. A MediaPoint-ban hagyományos ablakok jelennek meg, a más programokból is jól ismert legördülő menükkel találkozunk - a Scala-val ellentétben. Az MP két részből áll: Script Editorból és Page Editor-ból. A Script Editorban hozhatunk létre új lapokat, rendezhetjük sorba őket. Itt adhatjuk meg a lapok közötti átvezető effekteket, a lapok esetleges sugárzási idejét és azt, hogy a program mennyi ideig mutassa a lapokat. A Script Editor képernyője két részre van osztva. Bal oldalon helyezkedik el a Bemutatót jelentő lapok listája, a lap ill. esemény típusát jelző ikon, annak neve, megjelenésének típusa (ikonnal), ill. ideje. Jobb oldalon a különböző események ikonjai foglalnak helyet. Új lapot, eseményt egyszerűen annak ikonjának megragadásával és a baloldalra vonszolásával hozhatunk létre.

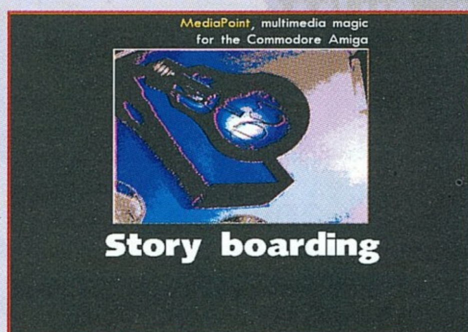
Érdekesség és esetenként igencsak nélkülözhetetlen szolgáltatás az egyes események párhuzamos időzítése. A MediaPoint képes pl. arra, hogy egy animációs lejátszása közben (1. esemény) különböző hangmintákat játsszon le (2., 3. stb. esemény). Természetesen ezek időzítését képkocka pontosan megszabhatjuk.

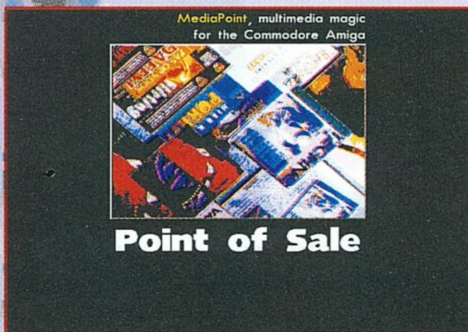
A MediaPoint-ban megadhatjuk a "felhasználó szintjét", ezzel egyszerűsíthetjük a program kezelését. Három felhasználói szint létezik:

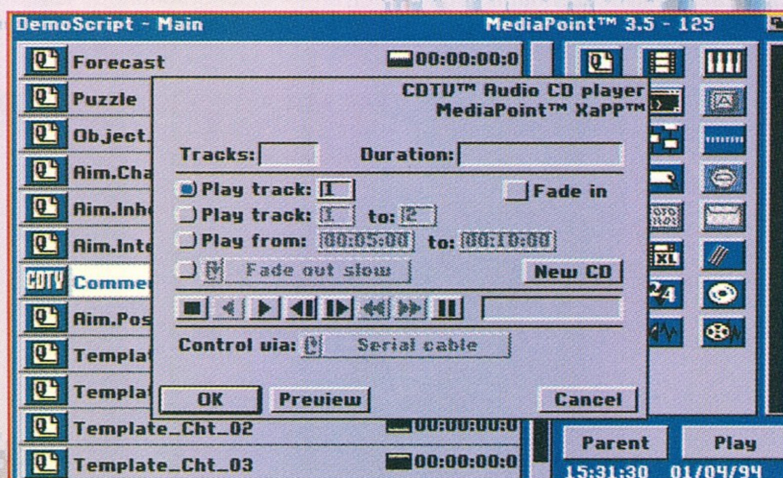
- Test Drive
A kezdők szintje. Egy Script-ben csak lapok, grafikák és hangok lehetnek. Nincsen betűkészlet és stílus választási lehetőség. Ez a mód jól használható egyszerű szöveges, grafikákat is felvonultató bemutatók készítésére - a program nem zavarja meg a tapasztalatlan felhasználót számára érthetetlen lehetőségekkel.

- Presentation
Átlagos felhasználói szint. A bemutatóban lapok, grafikák és hangok lehetnek, de a Page Editor minden funkciója működik, vagyis egy lapon bármi lehet.

- MultiMedia
A MediaPoint minden lehetőségét kihasználhatjuk ezen a szinten. A nyomógombok definiálásának lehetőségétől kezdve a külső eszközök vezérléséig, minden rendelkezésre áll, beleértve a külső MIDI vagy SMPTE időkód szerinti vezérlést.







A MediaPoint csakúgy mint a Scala külső modulokat is tartalmaz amelyek általában különböző eszközök vezérlésére szolgálnak. Ezeket XaPP-nak hívják és kilenc találhatók belőlük jelenleg az MP-ban.

CDTV
Ennek feladata a Commodore CDTV vezérlése audio CD-k lejátszásának céljából. A CDTV-t a vezérlő Amigával null-modem kábellel kell összekötni, és a CDTV-t az MP második lemezéről kell indítani. Ezzel a modullal a Commodore A570-es jelű CD-ROM meghajtóját is vezérelhetjük, ekkor természetesen nincsen szükség a soros kábelre.

CDXL
CDXL formátumú animációk lejátszására szolgál, ezek a képek mellett hangokat is tartalmaznak. A Commodore ezt a formátumot a CDTV számára dolgozta ki, digitalizált filmrészletek számára. A CDXL modul képes a kisméretű képek méretének megduplázására, ehhez azonban legalább 68020-as processzorra van szükség.

ION
A Cannon RV321-es digitális állókép felvevő kamerájának vezérlésére szolgál. Ez a digitális fényképezőgép a képeket egy 2 "-es video floppy lemezen tárolja, ahonnan azok előhívhatók és a fényképezőgép videokimenetén elérhetők. Ez nagyon hasznos lehet pl. egy ingatlanközvetítő iroda számára, amely lefényképezi az eladásra szánt telkeket, házakat és a gépet egy Amigára kötve, MediPoint-tal vezérelve információkat írhat ki a képre.

IV24
A GVP Impact Vision kártyájának Genlock, ill. kép a képben szolgáltatásait vezérelhetjük vele. A kép a képben ablak mérete maximum negyedképernyős lehet és ezt tetszőlegesen pozícionálhatjuk a képernyőn bárhol. Természetesen az IV24-gyel 24 bites képeket is megjeleníthetünk.

MIDI
Midi hangfájlok lejátszására szolgál. Ahhoz, hogy működjön egy MIDI interfészre is szükség van, amely a soros portra van csatlakoztatva.

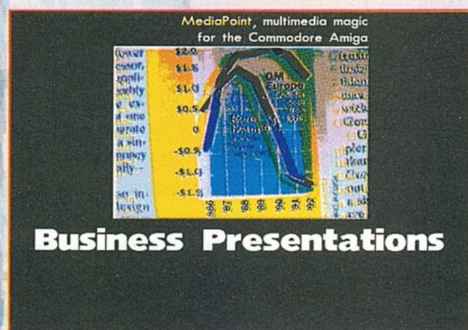
VIDEO DIC/VCR
Különféle videolejátszók és lézerlemezjátszók vezérlésére szolgál. Megadhatjuk a lejátszandó rész kezdő és végpontját, valamint a lézerlemezjátszók esetében az audiotrack számát is. A filmrészlet megkeresésekor rendelkezésre áll egy kezelőpanel, amelyen a szokásos vezérlőfunkciók találhatók. A következő videokat kezeli a rendszer: Pioneer - 2200, 4100, 4200, 4300, 6000, 6010, 8000; Philips 405, 410, 835; Sony 1200, 1500(P), 1550(P), 1600(P), 2000, 3300, 3600, Umatic 9; NEC PC VCR.

A MediaPoint Inc. kérésre az érdeklődő cégek a rendelkezésére bocsát egy fejlesztői rendszert amellyel különböző XaPP-okat hozhatnak létre saját termékeikhez.

A Page Editor-ban szerkeszthetjük meg a lapokat. Itt tölthetjük be az oldalra kerülő grafikákat, írhatjuk be és szerkeszthetjük meg a szövegeket, rendelhetünk effekteket a különböző grafikákhoz és szövegekhez. Meg kell említeni a MediaPoint fájlkiválasztóját, amely ugyan nem az operációs rendszer szabvány darabja (asl.library), hanem saját tervezésű, de ez megbocsátható, mivel ezért cserébe képes a képek, ill. dokumentumok tartalmát kicsinyítve mutatni. Így sokkal könnyebben kiválaszthatjuk a számtalan mellékelt háttérkép és szimbólum közül a nekünk szükséges darabot.
Kiváló a MediaPoint grafika kezelése. Képes bármilyen színmélységű kép betöltésére és adott képernyőmódú megjelenítésére. Több különböző palettájú képet is közös palettára lehet hozni kiváló minőségben. A képek átméretezésére is lehetőség van, ill. a betöltött képnek csak egy kiválasztott részét is megjeleníthetjük.

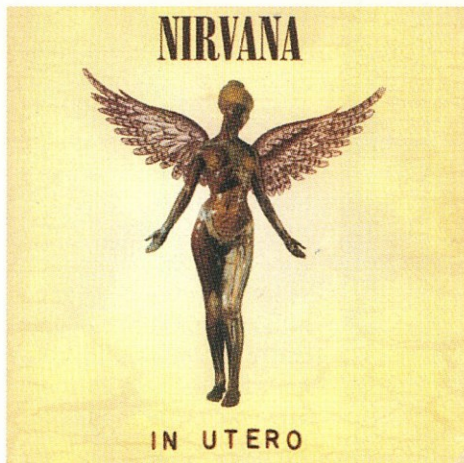
Összefoglalásként a MediaPoint egy nagy tudású multimédia program, amely a Scala és az AmigaVision mellett immár a harmadik párját ritkító rendszer Amiga gépekre. A műfaj klasszikusával a Scala-val összehasonlítva nagyon jó a párhuzamos eseménykezelés, és a sok szolgáltatás amely csak a legújabb 3.0-ás Scalaban jelent meg (képek átméretezése, miniképes fájlkiválasztó stb.). Kicsit nehezebben megtanulható viszont a lapszerkesztő, nehézkes a funkcióinak elérése. A legújabb Scala-hoz képest a MediaPoint legelső változata valamivel kevesebb külső eszközt képes kezelni, igaz hogy a Scala-hoz ezek egy részét külön kell megvásárolni. Úgy tűnik, hogy a MediaPoint megjelenésével vége a Scala egyeduralmának, és ádáz harc kezdődik a Legjobb Multimédia Program címért.

Marinov 'Gaborca' Gábor



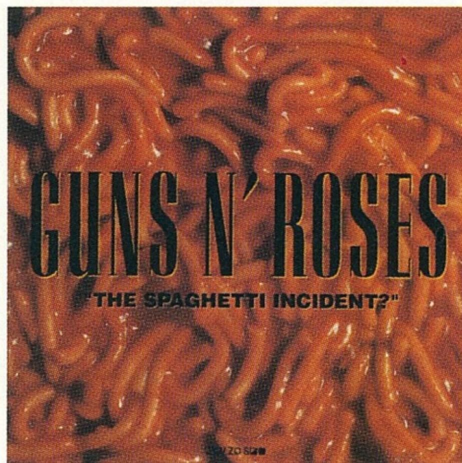


Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Nirvana - In Utero

Az előző lemez hatalmas, mindent elsöprő sikere után sok találgatás övezte a Nirvana újabb lemezének megjelenését. Sokan azt mondták, hogy a következő lemez már sokkal populárisabb hangvételű lesz, hogy azok is megvegyék a zenét, akik eddig túlságosan kemény volta miatt inkább kihagyták. Azt is mondták a jólértesültségüket fitogtatni szeretők, hogy David Geffen a Geffen Records tulajdonosa személyesen parancsolt rá az együttesre, hogy most valami ehetőbbet produkáljanak, ha már így bekerültek a zenei köztudatba. Nos, mindezen várakozások ellenére a Nirvana ugyanúgy megcsinálta a saját zenéjét, mint azt eddig minden lemezén tette. Nincsenek lágy, romantikus dallamok, semmitmondó szövegek, vannak ellenben igazi, hamisítatlan gitárszólamok, nagyszerű szövegek és úgy általában véve egy igazán kiváló album. Az úgynevezett Grunge-Rock élcsapata, akik először dobták be ezt a stílust Nevermind c. lemezükkel, nem vett vissza a tempóból. Nem igazán tudom ajánlani ezt a fajta zenét könnyű háttérzene gyanánt, még csak nem is olyan kis kikapcsolódós zene. Erre a zenére oda kell figyelni. Viszont aki veszi a fáradságot, az egy nagyszerű zenei élménnyel lesz gazdagabb. A CD borítóján egyébként olvasható a zenekar külön köszönete Geffen úrnak, aki lehetővé tette, hogy a csapat zavartalanul dolgozhasson. Kurt Cobain, Krist Novoselic és Dave Grohl ismét valami olyat alkotott, amit talán nehéz elsőre feldolgozni, de aztán akárhányszor hallgatja meg az ember, mindig újabb és újabb értékeket talál benne.



Guns N' Roses
"The Spaghetti Incident?"

Axl és csapata már megint valami mást csinált, mint amit vártak tőlük. Az ember ugye azt várná, hogy ha lecseng egy olyan hatalmas világkörüli turné, mint a Use Your Illusions, akkor talán jön egy kis pihenés, egy kis stúdiómunka, egy kis ez, egy kis az, stb. Ehelyett pár hét alatt lemezre játszották kedvenc dalaikat, persze nem akárhogyan, hanem saját feldolgozásban. Ettől persze a már jól ismert dalok kissé nagyon másképp szólnak. Pedig nem is olyan hihetetlenül régi számok ezek, csak nehéz rájuk ismerni. Mondjuk az is igaz, hogy akit nem igazán érdekel a régebbi idők zenéje az nyugodtan felfoghatja ezt az albumot egy új számokat tartalmazónak is, ugyanis tuti, hogy nem ismer egy számot sem. Nekem is elég mélyre kellett ásni kazettáim között, hogy egyet kettőt megtaláljak, még az eredeti verziójában. Pedig ha felsorolok egy-két nevet, biztos hogy fogsz találni ismerőst. Lássuk csak: Sex Pistols, Nazareth, T. Rex, The Damned, UK Subs, Iggy Pop And The Stooges és így tovább. A lemezen tizenhárom felvétel található, ami itt szerencsés szám. Hogy miért? Mert ez a lemez negyvenöt percnyi sodró lendület néha meg-megtörve egy kicsit, de végig az az érzésed, hogy valami igen jó dolgot hallasz. Slash gitártudása sem kopott még meg és az együttes összmunkája is még mindig a régi, ahogy azt a Use Your... albumokon már megszokhattuk. Félreértés ne essék: ezek nem a Guns saját, megszokott stílusú dalai. Volt merszük valami mást csinálni, és talán ettől olyan jó ez az egész.



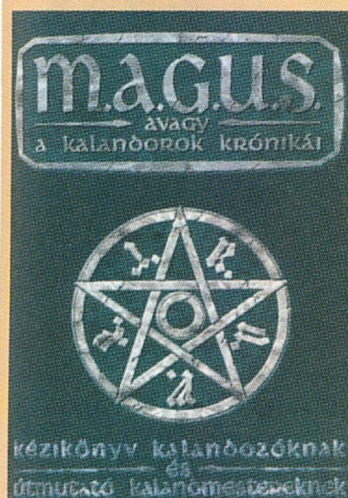
Chris Hülsbeck - Turrican Soundtrack

CD4 - hirdeti büszkén a felirat a lemezborítón. Valóban, ez már a negyedik Hülsbeck lemez amit van szerencsém a nagyérdemű figyelmébe ajánlani. A játék, amely a büszke Turrican nevet viseli, Amigán immár a harmadik részénél tart, és sok verziója fut a különböző konzolokon, lásd Atari, Sega, Nintendo és így tovább. A CD első részén ezeknek a verzióknak a zenéiből hallhatunk egy párat, majd következnek az újrafeldolgozott részek. Hülsbeck az eddig megjelent Turrican programok zenéiből válogatott és dolgozta fel őket újra, más hangszerekkel és más stílusban. Csak ezen a CD-n hallhatóak ezek a verziók! Majd a végén egy bonus szám: az első lemezen hallható Turrican-Medley egy vadonatúj feldolgozásban! Mindez természetesen DDD-s minőségben. Az eddigi Hülsbeck ajánlatokhoz képest van egy forradalmi változás. Most meg tudok adni egy címet, ahol meg lehet rendelni az eddig megjelent összes CD-jét. A lemezhez mellékelt névjegyen ugyanis a következők olvashatók:

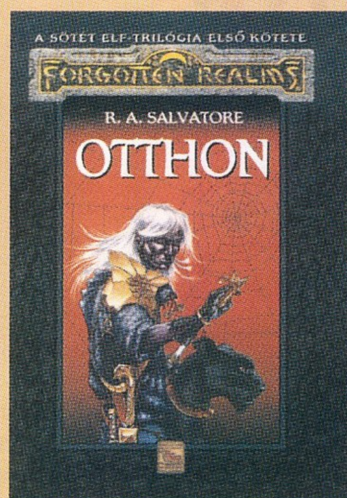
Chris Hülsbeck Sound Director
Kaiko Software GmbH
Wilhelm Leuschner Platz 8
63225 Langen

Ezen a címen várják az érdeklődéseket, megrendeléseket, egy CD ára 35 DM. Érdemes előbb tisztázni a fizetés körülményeit, majd utána megrendelni a lemezeket. Természetesen nem kell személyesen Chris Hülsbecknek címezni a levelet, enélkül is válaszolnak.

STILLA







Új Valhalla könyvek

Az USA bestseller listáinak sokszoros ellovasától

MINDEN IDŐK LEGHÍRESEBB SCI-FI REGÉNYE

ANGYALI ÜDVÖZLET

Robert A. HEINLEIN

Robert A. Heinlein - Angyali Üdvözlet

1961-et írunk és egy igazi bomba robban az amerikai Sci-Fi könyvpiacon, megjelenik ugyanis Heinlein Stranger in a Strange Land c. regénye. A sokat megélt rajongókat is valósággal sokkolja a regény nagyszerű világa, kimunkált jelenetei, humora és még sorolhatnám a bombasiker összetevőit. 1993-at írunk és kis hazánkban megjelent Heinlein Angyali Üdvözlet c. könyve. Akik egy-két eldugott standnál megvásárolhatták, azonnal konstatálhatták, hogy a könyv nem véletlenül szerepel a minden idők legjobb sci-fi műveit felvonultató listán előkelő helyen. A történet annyira összetett, hogy csak pár szót mondanék róla, remélhetőleg ez a kicsi is felkelti az érdeklődést. Az emberiség, túl az x-edik világháborún, éppen a Mars meghódításán fáradozik. Első expedíciója nem sok sikerrel jár, a marsraszállás után semmilyen életjel nem érkezik a csoporttól. A második expedíció egy különös utassal tér vissza a Marsról. Az utas nem más, mint az előző küldetés két tagjának a Marson született gyermeke. Származásában emberi, azon túl viszont mindent az egyébként igen fejlett marsbéli civilizációtól tanult. Olyan faj nevelte fel, amelynek az emberiséggel semmi közös vonása nincs. Nos ez az "ember" tér vissza a Földre és rövid időn belül meglehetősen sajátos folyamatok elindítója lesz, többek között egy új vallásé is. Többet nem is nagyon tudok mondani, egyszerűen el kell olvasni ezt a remekművet. Sci-fi és szatíra egyben, egy olyan ötvözetben, amelyet eddig még nem olvashattunk. Azt hiszem hogy mostanában már vadászni kell rá, legalábbis én csak akkor láttam egyszer, amikor meg is vettem, azóta pedig soha. Most pedig búcsúzzunk főhősünk kedvenc vallásának jelmondatával: Te vagy Isten!

Filmhírek

Valószínűleg nemsokára már játsszák nálunk is a *Nicsak ki beszél* c. eposz harmadik részét. A két gyermek után most már egy kutyával is meg kell küzdenie szegény Travoltának.

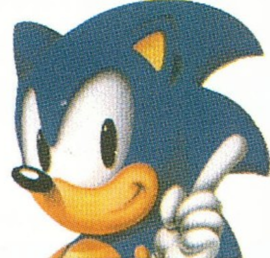
December végén volt a bemutatója Spielberg új filmjének. A *Schindler bárkája* c. alkotás kivételesen nem egy akció - kalandfilm, hanem egy megrázó dráma a Holocaust napjaiból. Spielberg: "Nem hiszem, hogy nagy sikerem lesz egy olyan országban, ahol az ifjabb korosztályok, a lakosság egy negyede, még csak nem is hallott a Holocaustról".

Miután Michael J. Fox ismét erősen megmakacsolta magát, némileg kérdésessé vált, hogy lesz-e vajon valaha még *Back To The Future IV.* Mondjuk talán nem is baj...

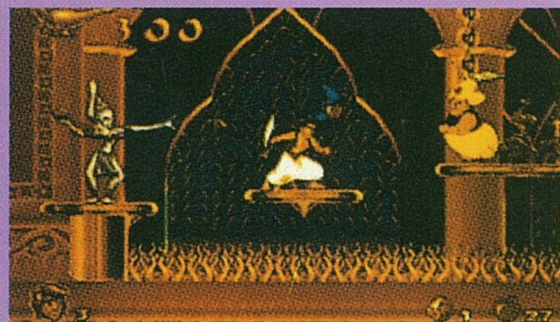
M.A.G.U.S - nemcsak kalandozóknak

Hangsúlyozni szeretném, hogy most az RPG hívei ne figyeljenek ide, ugyanis tisztán élvezeti szempontból értékelném a könyvet, tehát most nem foglalkoznék azzal, hogy úgymond szakmai szempontból milyen a könyv. A kedves olvasóközönség figyelmébe szeretnem tehát ajánlani a M.A.G.U.S c. könyvet. Ajánlanám mindazoknak, akik szeretik a fantasyt és mély élvezetüket lelték Ynev világában. A könyv ugyanis tartalmaz egy remekbeszabott történelmi leírást is. Ynev történelme elevenedik meg, igen jól ábrázoltan és lebilincselően izgalmasan. Még akkor is érdemes elolvasni, hogy ha nem akarsz kalandozni ezen a tájon. Chapman bácsi rajongóira pedig egy kis titokfellebentés is vár. Ugyanis a kötet tartalmaz egy remekbeszabott novellát az ígéretek szerint idén tavasszal megjelenő Gorduin-saga következő kötetéből. Ennek a novellának az alapján azt hiszem érdemes lesz várni rá. Tudom, hogy a könyv meglehetősen nem olcsó, de mivel rengeteg ember megvette már, így hát van honnan ellopni egy kis elolvasás erejéig. Tehát M.A.G.U.S - nem csak játékosoknak!

STILLA



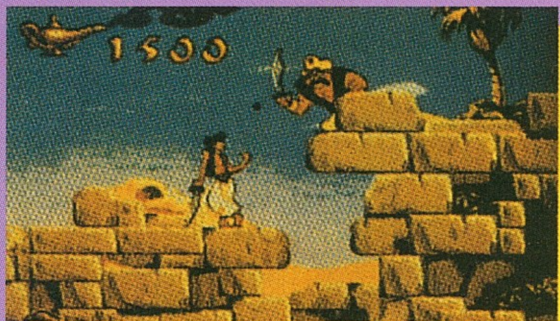
ALADDIN

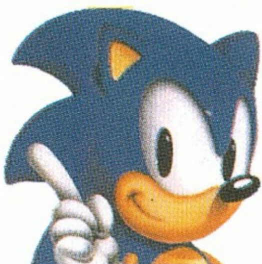


Előfordult-e már, hogy azért ültél be egy moziba, hogy megnézz egy igazi szép mesét? Ha még nem, itt az ideje. Hidd el, nem fogod megbánni. Sajnos a mozifilmek mellett, van úgy, hogy a mozi által kiváltott legmaradandóbb élményed csupán - a közben elropogtatott - pop-corn. A Walt Disney stúdió legújabb rajzfilmjének megtekintése után ettől nem kell tartanod. A történet bizonyára ismerős. A gonosz Jafar mindenáron meg akarja szerezni a csodalámpát, a barlangba azonban nem mindenki teheti be a lábát. Körmönfont varázslatokkal kideríti, hogy Aladdin az egyetlen, aki beléphet. A szegény kis tolvajt, épphogy megismerkedik álmai nőjével *(Bocs!: hercegnőjével)*, Jasmine-nal már el is csípik a palota katonái. A börtönben Jafar előjön az ilyenkor szokásos dumával: *Gazdag lehetsz, ha megszerzel nekem egy értéktelen lámpát.* Aladdin belemegy az alkuba. Természetesen útjára elkíséri őt legjobb haverja Abu a majom. A varázsszőnyeg segítségével kihozzák a lámpát, de mikor Jafar tőrrel rájuk támad, a viaskodás következtében visszazuhannak a mélybe. Abunál marad a lámpa, amiből - a tisztogatás alatt, mit sem sejtve - előhívja Dzsinnt, a szellemet. Miután kisegíti őket a körülöttük hömpölygő lávafolyam hatására már igen-igen meleg helyzetből, a fiúból herceget varázsol. Aladdin megkéri a hercegnő kezét. Bosszúból ellensége a tengerbe dobatja, - s, bár ezt nem ússza meg szárazon - a szellem innen is kijutattja. A következő dulakodásnál azonban az ellensége kezébe kerül a lámpa, aki hatalmának növelésére használja. Szegény srácot a világ végére juttatja, aki persze onnan is hazatér. Az újabb küzdelemben Jafar elköveti élete utolsó egyben legnagyobb baklövését, hogy ő akar lenni a Dzsinn. Így a lámpában köt ki, és az eredeti szellem kiszabadul többezer éves fogságából. A happy end pedig mi más lenne mint a fiatalok esküvője. A SEGA Mega Drive-ra készült programot David Perry írta, akit a világ egyik legsikeresebb programozójának tartanak. A játék a Disney-film minden vonzerejét tükrözi: óriási humorát, csodálatos atmoszféráját és érzésvilágát. A különböző részek követik a film cselekményét, így ki tudod számítani, hogy pl. mikor találkozol az elmaradhatatlan varázsszőnyeggel. A hangeffektusoknál és a zenei háttérnél csak a grafika meghökkentőbb. Nézzük az irányítást: Az 'A' gombbal almákat dobálsz, a 'B'-vel hatalmas kardodat lengeted, a 'C'-vel pedig ugrani tudsz. Már rögtön az indulás után szükséged lesz a harctudományodra. Menet közben almákat, életeket gyűjthetsz. Parázson kell átszaladnod, mely ha rálépsz, meggyullad és rögtön az energiád látja kárát. Ahol kötelet látsz fel tudsz mászni, de vigyázz, érhetnek meglepetések - pl. késeket dobálnak feléd, vagy az ablakokból különböző gyanús külsejű cseréptálakat vágnak a fejedhez. Ha azt hiszed, egy cserépedényből kibújó kígyóval találkozol, nyugodtan menj oda, hiszen ez egy kampó, ami magától felrepít az emeletre, de az is elképzelhető, hogy egy váratlanul felbukkanó szökőkút fog a magasba juttatni. Később a falból kiugró lándzsák és röpködő denevérek, hatalmas guruló lávagolyók is veszélyeztetik életedet. Figyeld a kék köcsögöket!! Ha kettévágod, életed elvesztése esetén már csak innen kell újrakezdened a játékot. A program tréfás jelenetekkel tűzdelt. Ha főhősödet unatkozni hagyod, sztárokhoz méltó zsonglőrmutatványokkal foglalja el magát (szerencse, hogy egy alma mindig kéznél van). Netán Aladdin ráesik a tevére, vagy brutális módon direkt ráugrik: szerencsétlen állat kinyújtja a nyakát, szeme kidülled és nagyokat köpköd. (Hisz mi mást várna az ember egy tevétől, nem igaz?) Ha a nevetés - amit e látvány feltétlenül kivált belőled - és a sok akadály ellenére is eljutsz az éppen soron lévő rész végére, egy forgó kerék vár rád (melynek semmi köze a mostanában oly népszerű Szerencsekerék-hez). Forgását a 'C' gombbal állíthatod meg. Ha a csúnya, rossz, gonosz, vén Jafar fejét látod, mindent elvesztesz, amit eddig nagy nehézségek árán megszereztél, ha sajátodat, nyertél egy plusz éltet, ha egy gyémántot, akkor azzal növelted vagyonodat. Ezután már folytathatod is kissé nehéz, de mégis vidám utadat, mely előbb-utóbb a lámpa és a hercegnő megszerzéséhez vezet!

No-Mi?







SEGA rovat

Visszatekintő









Ahogy már mindenki tudja 1994-et írunk. Remélem kipihentétek az újév eljövetelét kísérő tüneteket. Én már a negyedik másnapon is túljutottam. Éppen azon törtem a fejem, hogy miről is írhatnék az év első számában. Ilyenkor az év elején mindenhol számbaveszik az előző évben történt eseményeket. Talán nem veszitek rossznéven tőlem, ha én is csatlakozom ezen emberek népes táborához. A '93-as év igen sikeresen zárult. Hazánkban rohamosan elterjedtek a SEGA típusú videójátékok, és méltó versenytársnak bizonyultak a hasonló gépekkel szemben. Szerencsére a legújabb játékok is hamar eljutottak az itthoni SEGA tulajdonosokhoz anélkül, hogy külföldre kellett volna utazniuk érte. A tavalyi év első felének sikergépe a 8 bites Master System készülék volt. Az egyik pillanatról a másikra tört ki mindenkin a Sonic láz (FIGYELEM: Ez természetesen nem egy új fertőző trópusi betegség neve!!). Utána jöttek sorban szebbnél szebb és jobb játékok. Megjelent a színen Mickey Mouse (Castle of Illusion, Land of Illusion), Donald kacsa (D. D. The Lucky Dime Carper). Nem maradhadtak ki a verekedős játékok sem a sorból (Golden Axe, Street of Rage II). Természetesen a toplisták élén mindig bérletes helye volt a Sonic The Hedgehog, és a Sonic II-es játékoknak. A múlt év második felében a 16 bites Mega Drive vette át a Master System vezető helyét. A nagyobb memóriakártyák egészen más világba vitték el a játékosokat. A legnagyobb mozifilm sikerek is hamarosan megjelentek a SEGA boltok polcain (Ariel The Little Mermaid - *ez nem egy mosópormárka*, Terminator II., Jurassic Park és nem utolsó sorban az Aladdin). Egy szép magyar sikerről is beszámoltunk már a GURU-ban. Az Ecco The Dolphin játék felkerült a világ toplistáinak legtöbbjére. Ha már a Master System-nél megemlítettem, itt is szólok néhány szót az úgynevezett akciójátékokról. A legjobbak ezek közül a Desert Strike, Jungle Strike, Terminator II, Mortal Combat és a Street Fighter II. Hát ennyi volt a móka mára, vagyis ennyi fért bele a '94-es év első SEGA-rovatába.





-Tom-

TOP LISTA

Mega Drive

1. Jungle Strike
2. Micro Machines
3. Cool Spot
4. Aladdin
5. Bubsy The Bobcat
6. Ecco The Dolphin
7. Mortal Combat
8. Tinny Toons
9. Super Kick Off
10. NHL Hockey '93

Master System

1. Sonic 2
2. Chuck Rock
3. Street Of Rage II
4. Taz Mania
5. Sonic The Hedgehog
6. Lemmings
7. G-LOC
8. Alien Storm
9. WWF Steel Cage
10. Street Of Rage

Game Gear

1. Sonic 2.
2. Land Of Illusion
3. Donald D.:The Lucky Dime Caper
4. Sonic The Hedgehog
5. Chuck Rock
6. Streets Of Rage
7. Out Run Europe
8. Batman Returns
9. Home Alone
10. Taz Mania

Tippek-Trükkök

MORTAL COMBAT

Sokan reklamáltak már nálam, hogy a MEGA DRIVE verzió nem egyezik meg a játéktermekben megszokott játékkal. Való igaz, ha megütjük ellenfelünket, nem úszik minden vérben a képernyőn, és a teljesen elkalapált harcost nem küldhetjük át az örök vadászmezőkre. Ezen segít a következő kód. Amikor megjelenik a code screen (kód képernyő), nyomjuk sorban meg a következő gombokat: A, B, A, C, A, B, B. Ha ez nem sikerül, még egy lehetőségünk van. Az OPTIONS feliratnál nyomjuk meg a következőket: le, fel, balra, balra, A, jobbra, le. Ezzel már biztosan sikerülni fog.

JURASSIC PARK

A következő kódot használva a második pályáról kezdhetjük a játékot: 4019002G

ECCO THE DOLPHIN

A negyedik pályáról indul a játék a következő kód segítségével: RHAIINCD

TOPLISTÁK

AKCIÓ

1.	Mortal Kombat	(-)
2.	Soccer Kid	(1)
3.	Cannon Fodder	(-)
4.	Disposable Hero	(-)
5.	Superfrog	(2)
6.	Quak	(3)
7.	Yo Joe	(6)
8.	Litil Divil	(-)
9.	Zool 2.	(-)
10.	Jurassic Park	(-)

SZIMULÁTOR

1.	Settlers	(1)
2.	B-Wing	(-)
3.	Rebel Assault	(-)
4.	Microsoft Flight Simulator	(3)
5.	Indycar Racing	(-)
6.	Elite II.- Frontier	(5)
7.	Masters Of Orion	(-)
8.	Strike Commander	(4)
9.	X-Wing	(2)
10.	Privateer	(7)

KALAND

1.	Day Of The Tentacle	adv.	(1)
2.	Betrayal At Krondor	rol.	(2)
3.	Kyrandia 2.	adv.	(-)
4.	Sam 'n' Max	adv.	(-)
5.	Goblins 3.	adv.	(-)
6.	Wizardry 7.	rol.	(3)
7.	Stronghold	rol.	(4)
8.	Darksun	rol.	(5)
9.	Companions Of Xanth	adv.	(-)
10.	Shadowcaster	rol.	(7)

PC 10

1. TFX (Ocean)
2. Elite 2 (GameTek)
3. Star Trek 2. (Interplay)
4. Indy Car Racing (Virgin)
5. Network Q Rac Rally (Europr.)
6. Premier Manager 2. (Gremlin)
7. Sensible Soccer 93 (Renegade)
8. Sam & Max (U.S.Gold)
9. Jurassic Park (Ocean)
10. Lemmings 2. (Psygnosis)

ABSZOLÚT 10

1. Mortal Kombat (Virgin)
2. Cannon Fodder (Virgin)
3. Elite 2. (Gametek)
4. Premier Manager 2. (Gremlin)
5. Jurassic Park (Ocean)
6. The Settlers (Blue Byte)
7. Sensible Soccer 93 (Renegade)
8. Championship Manager Domark
9. Lemmings II. (Psygnosis)
10. Micro Machines (Codemasters)

FILM

1.	Aladdin	(-)
2.	Toys	(2)
3.	Indochina	(-)
4.	Gyilkos Nap	(4)
5.	JurassicPark	(6)
6.	Tisztességtelen ajánlat	(5)
7.	Sliver	(9)
8.	Dennis a komisz	(-)
9.	Szépség és a Szörnyeteg	(7)
10.	Egyenesen Át (Flatliners)	(10)

Hoild's TOP 10

1. Wizardry-VI
2. Another World
3. Moria v5.5
4. Act of War
5. Personal Nightmare
6. Dizzy2 - Treasure Island
7. Bloodwych
8. Disc
9. Batman - The Caped Crusader
10. Warhead

A PC 10 és az abszolut 10 lista a Penguin támogatásával a Gallup Weekly Report alapján készült.

pc comp

Pc-Comp Számítástechnikai Szolgáltató és Kereskedelmi Kft.

Quantum, Seagate, Hewlett- Packard, Epson, Fujitsu, Star, Axion, Best, Artec, Panasonic, Mitsumi; termékek árusítása

Akciós ajánlatunk!

Üzlet: Bp. VII., Murányi u. 34. Tel.: 267-8828 · Szerviz: Bp. VII., Murányi u. 41. Tel.: 142-7202

386SX/40 MHz 1 MB RAM, 128 kB cache	61.800
80 MB winchester, mono SVGA monitor	
· Color SVGA monitor felár	16.000
386DX/40 2 MB RAM, 128 kB cache	94.900
80 MB winchester, mono SVGA monitor	
· Cyrix 80387/40 MHz felár	6.900
· 486DLC 128 kB cache felár	4.300
486DX2/50 MHz 4 MB RAM, 256 kB cache	155.000
340 MB winchester, color SVGA monitor	

Minden gépünk tartalmaz:

IDE + 2 soros/1 párhuzamos/1 game port
TridentVGA 8900 512 kB RAM (1MB-ig)
1.2 Panasonic floppy drive
minitorony vagy asztali mechanika
101 gombos billentyűzet

MULTIMÉDIA Upgrade minden gépünkre: 39.300
tartalma: SOUND GALAXY NX PRO 16 hangkártya
MITSUMI CD ROM drive + vezérlő

A szervíz munkadíjból 15 % árengedményt adunk e hirdetés felmutatójának!

EPSON LX 400 9 tűs printer	18.500
Quick shot joystick	1.150
ARTEC mouse-ok	1.100-2.400

Kérésére szakembereink gyárilag tesztelt alkatrészeinkből tetszőleges számítógép konfigurációt állítanak össze.

Áraink az ÁFÁT nem, de az 1+1 év garanciát tartalmazzák.

HANGKÁRTYÁK	
Sound Galaxy BX II	6.900
Sound Galaxy NX PRO	12.900
Sound Galaxy NX PRO 16 bit	19.400

PC-k és környezetének javítása, garanciával.
Commodore 16, +4, C64, 128 és tartozékainak javítása.
Hordozható TV-készülékek javítása, garanciával, helyben.

AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENNTARTJUK.

PC

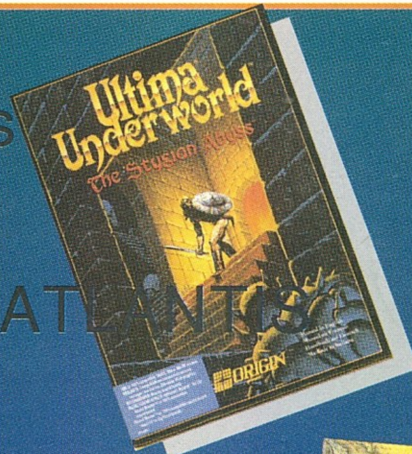
ULTIMA UNDERWORLD
2790 Ft
The Stysian Abyss

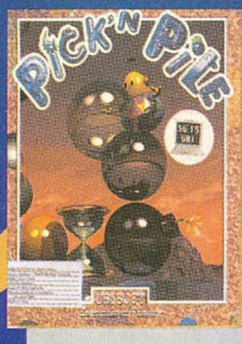
INDIANA JONES
2290 Ft
And The FATE of ATLANTIS

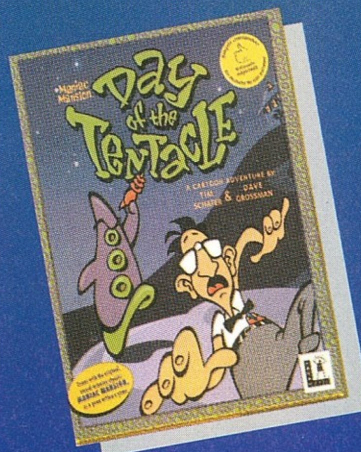
DAY OF THE TENTACLE
2790 Ft

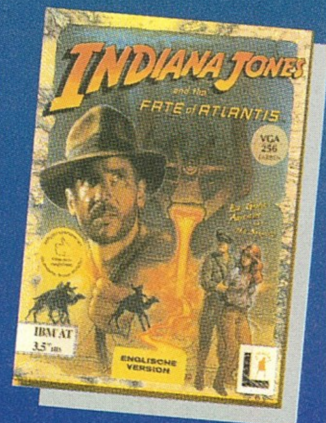
PICK 'n PILE
780 Ft

REALMS
1690 Ft









A programokat a GURU postacímén keresztül lehet megrendelni: GURU · 1399 Budapest, Pf. 701/765
Utánvétes megrendelés esetén postaköltséget is felszámolunk!
Az árak az ÁFA-t tartalmazzák.


ACOMP